Nr. 9 Aug./ September 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

ASM aktueller software & VIDEOSPIELE markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

SOFTWARE-BIBLIOTHEK

4 SUPERTITEL ZUM SAMMELN

ADVENTURES

VON BARD'S TALE III BIS MIGHT + MAGIC

KNIFFLIGE ROLLEN-SPIELE UND GRAFIK-ADVENTURE

NEUE RUBRIK

DIE VIDEO-SPIELE KOMMEN

FEUERZAUBER

TROTZ HITZE SPITZE:

JETZT NOCH MEHR GAMES, AUF NOCH MEHR SEITEN

WETT-BEWERB

1. PREIS:

HAUPTDARSTELLER IN EINEM GAME

M.A. Bromley ©87

„Konfusius der Weise“:

Parabel vom „Haupt- und Unter-Menü“

Immer häufiger wird die ASM-Redaktion nach ihrem „Selbstverständnis“ gefragt (man könnte ironischerweise jetzt sagen: „Wir verstehen uns selbst ganz gut!“); man möchte wissen, wie und warum wir genau so arbeiten wie wir arbeiten, warum wir dieses oder jenes aus dem Programm nehmen oder auf welch Geheiß Neues in der ASM erscheint. Wir haben uns deshalb an einen Fachmann gewandt, den wir baten, über uns eine kleine Parabel zu schreiben. Das Wort hat „Konfusius der Weise“:

„Eine Zeitschriften-Redaktion sollte sich nicht wie einen Menschen betrachten, der andere einfach zu einem Festessen einlädt, sondern sich eher wie ein Restaurant-Chef präsentieren, der jedem auf Wunsch die Wahl des leiblichen Wohls ermöglicht! Im ersteren Fall tischt der Gastgeber bekanntlich auf, was ihm beliebt. Und sollte auch die Kost sehr mäßig und ganz und gar nicht nach dem Geschmack der Gäste sein, so dürfen diese dennoch nichts an ihr aussetzen. Der gute Ton zwingt sie, nach außen alles gutzuheißen und zu loben, was man ihnen vorsetzt. Dem Restaurant-Chef geht es gerade umgekehrt: Leute, die für ihr Essen zahlen, verlangen, daß man ihren Gaumen zufriedenstellt, wie verwöhnt, launisch und merkwürdig er auch immer sei. Und: Wenn nicht immer alles nach ihrem Geschmack ist, so nehmen sie für sich das Recht in Anspruch, über das gebotene Essen zu mäkeln, schimpfen und zu fluchen...“

So weit Konfusius. Alles klar jetzt? Egal, wir gehen zur Tagesordnung über und hängen unseren Speisezettel aus. Anlehnend an Konfusius' Worte stellen wir einen Gast/Leserwunsch gleichsam vor wie zur Diskussion: Unsere „Konsolen-Seiten“. Ab sofort werden wir uns die Software-Module der bekanntesten Hersteller genauer anschauen, Euch einen Monatsbericht über die Marktlage allgemein, über das Zubehör und über interessante Randthemen geben. Ferner wollen wir – wiederum ein Leserwunsch – versuchen, eine „Videospiel-Clubecke“ zu gründen. Helft uns dabei. Vielleicht kriegen wir dann später auch eine „Konsolen-Hitparade“ zusammen.

Was haben wir noch in dieser Ausgabe? Auf jeden Fall mehr Games auf noch mehr Seiten. Der Anteil der Action-, Sport-, Strategie- und Adventure-Spiele hat zugenommen. Schaut Euch selbst an, was wir für Euch herausgepickt haben! Wir sind sicher, daß auch Ihr dann schnell die Spreu vom Weizen trennen werdet.

Einen besonders netten Einfall hatte ARCANA, die mit ASM einen nicht alltäglichen Wettbewerb gemacht haben: Der Gewinner schickt sein Foto ein und wird digitalisiert in POWER PLAY – THE GAME OF THE GODS erscheinen. Ein ganz persönliches Programm also!

So das war's. Schaut mal wieder rein in die ASM. Viel Spaß dabei

EURE ASM-REDAKTION



„Chefkoch“ Manfred mit seinem besten Foto seit langem (Foto: brall)

STEFAN BAYER 1988

DONALD BUG

...AUF DER SUCHE NACH DEM WITZ! FOLGE: 15

SUPER!! ...UND JETZT KÖNNEN SIE MEINE ELTERN 'RAUSHOLEN!!!

WÜRG!

SCHNORR!

KEUCH!

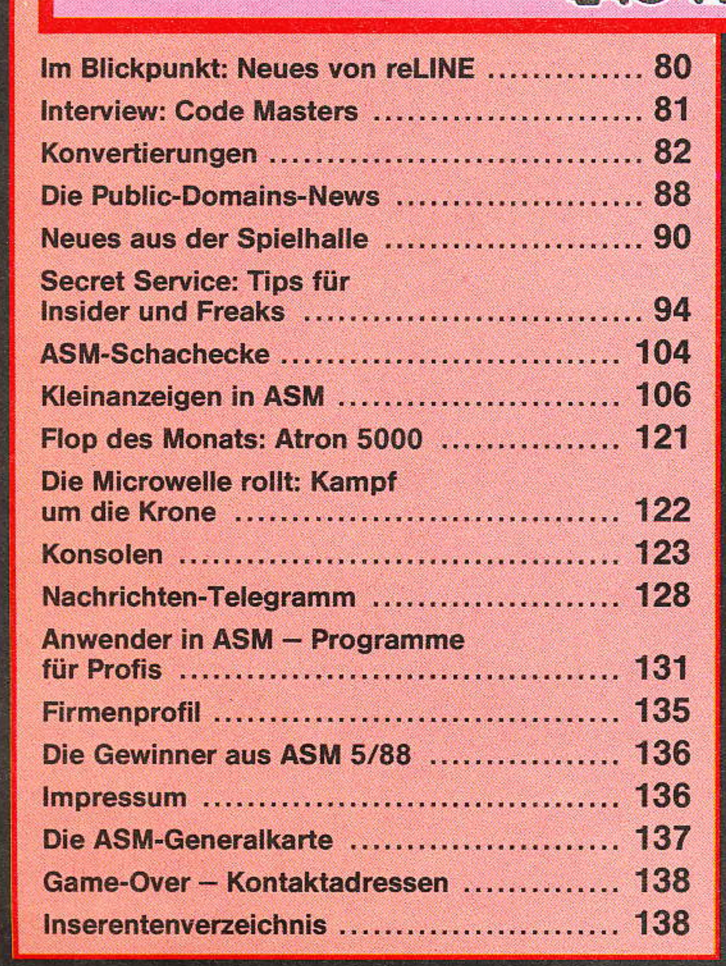
PUMP!

TRONIX VERLAG!

BAY 88

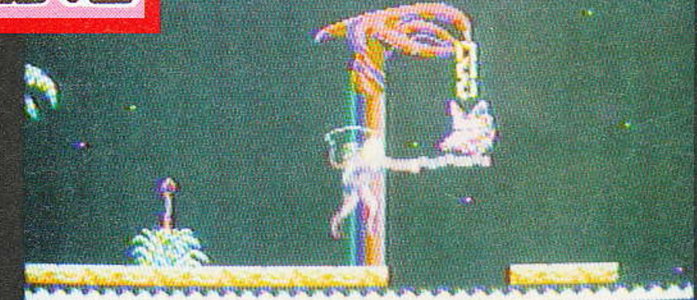
Die

ASM – DER INHALT





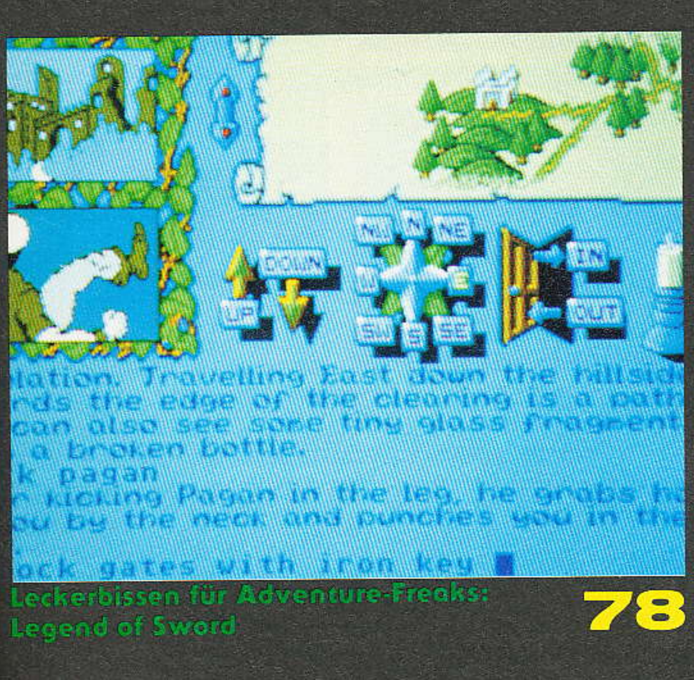
Der Nachfolger kommt: Babarian II ist klasse animiert! **46**



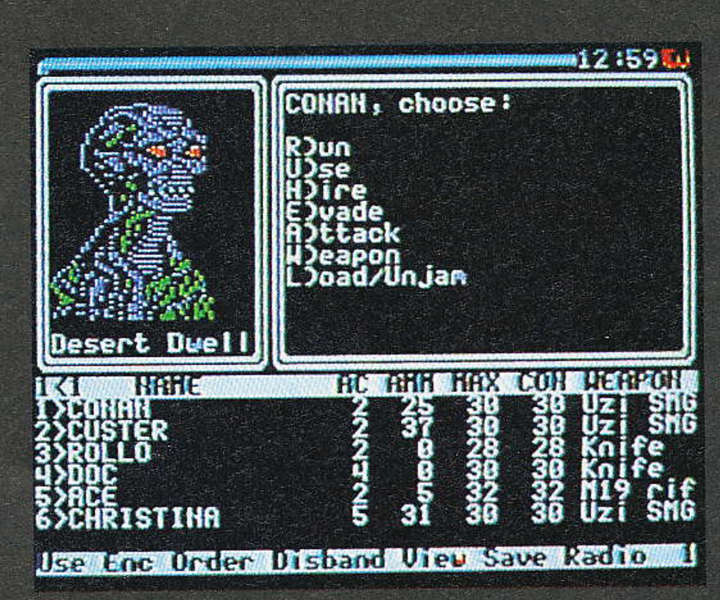
Die Lady haut rein: She-Fox sorgte für Diskussionen **48**



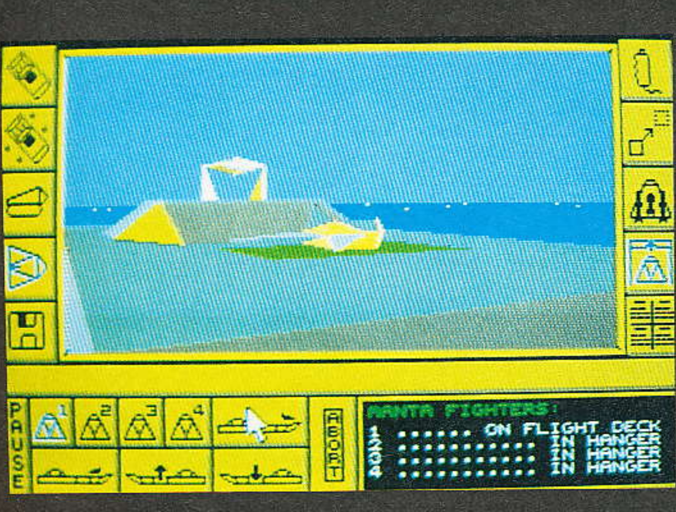
Schnelle Action, gute Grafik: Action Force II überzeugt **44**



Leckerbissen für Adventure-Freaks: Legend of Sword **78**



Brutales Adventure: Wasteland **36**



Flugsimulator der Extra-Klasse: Carrier Command **62**





Leatherneck bringt harte Action auf den Bildschirm **52**



Starray: Ein phantastisches Ballergame von Logotron **6**



Action

GAMES

STARRAY ist wohl eines der besten Action-Games, die ich je gesehen habe. Gutes Scrolling, Klasse-Grafiken und irres Gameplay machen aus diesem Stoff einen HIT!

LOGOTRON'S „Geheimwaffe": STARRAY für AMIGA

Hui! Da geht die Post ab! Schon bei meiner ersten Begegnung mit diesem deutschen Amiga-Programm stockte mir fast der Atem. Jetzt, wo das Ding fertig ist, will ich es mir nicht nehmen lassen, Euch über LOGOTRON's furiosestes Amiga-Shoot 'em Up zu unterrichten. Es stammt aus der Berliner/Hannoveraner Programmierküche, dessen Chefkoch ERIK VON HESSE ist. Herbie Wright, Boss des britischen Hauses LOGOTRON, meint: „Mit STARRAY haben wir ein ganz heißes Eisen im Software-Feuer. Die Arbeit aus Deutschland ist vorzüglich. Hier wurde auch nicht das Geringste dem Zufall überlassen. Ein Parade-Beispiel für ein ausgezeichnetes Baller-Spiel!" Das ist aber noch nicht alles: „Mit STEVE BAK haben wir einen Meister seines Fachs, der die Überarbeitung des STARRAY-Projektes für den Atari ST besorgen wird!" Wie groß die Fan-Gemeinde der „Starray"-Freunde werden wird, stellt sich bestimmt schon in den nächsten Wochen und Monaten heraus.

Programm: Starray, **System:** Commodore Amiga (Atari ST & PC werden nachgereicht!), **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Logotron, London, England, **Muster von:** Logotron.

Vor etwa acht Monaten hatte ich die Gelegenheit, die ersten Bilder eines Amiga-Shoot 'em Ups zu bewundern, das mir der Berliner **Erik v. Hesse** zukommen ließ. Zu dieser Zeit war sein Programm (**STARRAY**) wohl das Beste, was ich in dieser Hinsicht gesehen hatte. Denn: Was gab's denn schon auf dem Amiga? Vertikal scrollende Ballereien, die innerhalb eines Jahres zu fast hundertprozentigen Clones wurden (Herzlichen Gruß an Aldous Huxley!). Anders gesagt: Man hatte einen Ziehvater (beispielsweise *Goldrunner*), der für viele, viele andere Software-Häuser Anlaß genug war, um kräftig zu kopieren. Manchmal hatte ich gar den Eindruck, als könne es gar nichts anderes als *Vyper, Iridon, Swooper, Black Shadow, Insanity Fight, Galaxy Fight, Vader, Phalanx* oder *Sidewinder* geben. Eigentlich unverständlich, daß keiner auf die Idee kam, ein spannendes Kampfspiel ordentlich zu verpacken. Die wenigen horizontal scrollenden Games dieser Art waren auch nicht gerade berauschend. Stellvertretend seien hier *Strange New World* oder *Phalanx II* genannt. Doch dann war es da, das Spiel, das alle Maßstäbe in puncto Geschwindigkeit, Spielwitz, Super-Grafik und -Animation auf einmal umwarf: **STARRAY** von **LOGOTRON!**

Nun, wo soll ich eigentlich beginnen? Am besten, ich ordne meine Gedanken und splitte den Blickpunkt-Bericht in die entscheidenden Kategorien. Einverstanden? (Na, ich könnt Euch ja eh nicht dagegen wehren...)

Die Story: Die Geschichte spielt irgendwo in der fernen (?) Zukunft. Ein einsamer, aber wackerer Held versucht, die am Boden befindlichen Maschinenteile oder Wasserquellen (hängt vom Level ab) vor den Angriffen der Aliens zu beschützen. Na, halt das Übliche! Auf die Stories kommt es ja in diesem Genre nicht an. Diese sind ja eh nur die Verpackung für ein Ballerspiel. Man füttert den User mit unwichtigen Infos und Details, weil die eigentliche Anweisung in zwei, drei Sätzen hätte ausgedrückt werden können: Kontrolliertes Abballern von Aliens, um sich oder (in diesem Falle) andere zu schützen und die entsprechenden nächsten Level zu erreichen. Deshalb schließen wir hier und gehen zum nächste Punkt über!

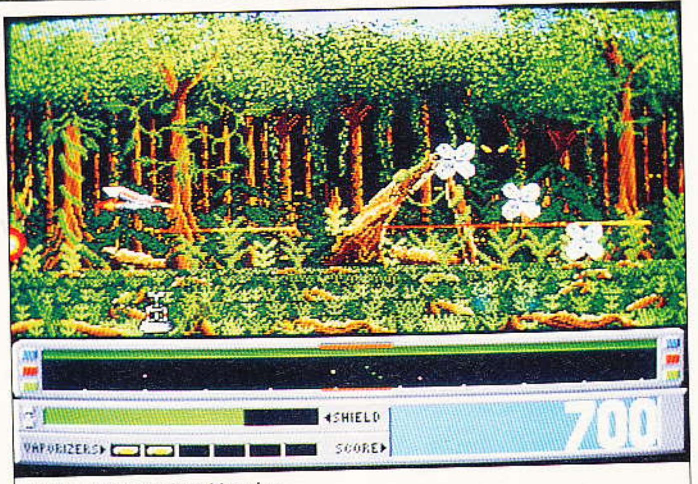
Die Grafik: Einfach super! Eine der besten, die ich je auf dem Amiga gesehen habe. Die Hintergründe sind ausgezeichnet dargestellt, der „Pseudo"-3D-Effekt kommt gut rüber. Die Animation des eigenen Schiffes ist ordentlich (Düsenantrieb bei Schmackes), die Drehungen der Maschine innerhalb des Screens sind logisch, realistisch, perfekt. Die Angreifer bestehen aus Formationen von kugelförmigen Aliens, aus giftigen, schwierig zu killenden Mücken sowie kleinen runden Raumschiffen mit Schwänzchen. Bisweilen begegnen uns in höheren Leveln auch noch andersartige und andersfarbige Angriffsformationen. Die verschiedenen Landschaften sind hübsch dargestellt; besonders angetan hat es mir der Dschungel und die Blauen Berge; weniger einfallsreich erschien mir das Brachland, das im wahrsten Sinne des Wortes recht spärlich bebildert wurde.

Der Sound: Darüber kann ich mich noch nicht so richtig auslassen, da dieser in der mir vorliegenden Version fehlte (wird nachgereicht!). Der Titel-Sound ist gesampled, zusammengesetzt, gut, aber nur durchschnittlich. Die Schußgeräusche sind ordentlich, dem Spiel angemessen, nicht störend, vielleicht sogar etwas motivierend.

Das Gameplay: Ihre Aufgabe ist es, auf der Erde befindliche Teile vor der Infiltration seitens der

Aliens zu schützen. Wenn man diese nämlich nicht rechtzeitig ausschaltet, saugen diese sich an den Einrichtungen fest und nehmen sie dann ein. Auf dem Radarschirm erkennt man recht gut, wo sich die fliegenden Augen, Mücken oder Kugeln befinden. Haben die Außerirdischen Besitz von den irdischen Stellen ergriffen, wandeln sie diese in Feuertürme um. Man sollte die Dinger mit gezieltem Schuß sofort zerstören, um nicht Gefahr zu laufen, von den Kugeln getroffen zu werden.
Der Begleitschutz, den Ihr liefert, ist natürlich nicht ungefährlich. Bei jeder Feindberührung oder bei einem Treffer, vermindert sich die Leistung des Abwehrschirms Eures Gleiters. In Form eines rot-grünen Balkens wird Euch im Screen klargemacht, daß Ihr Euch beeilen müßt, ehe das Game Over-Logo eingeblendet wird. Sind die jeweiligen Level vom Feinde gesäubert, geht's zur nächsten Aufgabe... Je weiter man vordringt, um so heftiger weht der Wind, der gezieltere Schüsse, zahlreichere Angreifer und geschickteres Taktieren der Aliens mit sich führt. Im Prinzip ändert sich aber nichts Universumbewegendes.
Die Taktik: Eine hundertprozentige erfolggarantierende Taktik gibt es natürlich nicht. Aber: Man sollte nicht mit zu viel Schmackes durch die Landschaft scrollen, da man die Angreifer, obwohl im Radar-Scanner erkennbar, nicht rechtzeitig sieht. Eine Kollision mit den verschiedenartigen Alien-Typen ist dann unvermeidlich. Außerdem sollte man die vermeintlich einfach abzuballernden Objekte nicht unterschätzen. Besonders die Mücken haben die Eigenart, sich ständig in Bewegung zu halten und dadurch leicht Eurem Feuer zu entwischen. Desweiteren sollte man das komplette Level nach den „Blutsaugern" absuchen, denn wenn man zu spät kommt, sind die zu beschützenden Teile schon infiltriert. Vielleicht ein kleiner Tip: Bewegt Euch stets knapp über den Einrichtungen, die Ihr „saven" sollt!

Die Features: Es gibt eine Reihe von guten Besonderheiten innerhalb der Welten von STARRAY. U.a. muß man auf die kleinen roten Pillen achten, die nach Abschuß bestimmter Aliens im Screen auftauchen. Kurz drüberfliegen, und schon hat man mehr Energie, eine Verbesserung des Schutzschildes oder den Dauerfeuer-Modus. Wenn man nach getaner Arbeit (Game Over!) die Griffel vom Computer läßt und einige Zeit wartet, erscheint das Replay Eurer (erfolgreichen oder miserablen?) STARRAY-Action! Der komplette Ablauf wird noch einmal in voller Geschwindigkeit als Film ablaufen. Eine, wie ich meine, gute Idee! Mit der Leertaste kommt Ihr übrigens wieder in das Hauptmenü! **Das Fazit:** Mit **STARRAY** hat **LOGOTRON** ein furchtbar heißes Eisen im Feuer. Schön auch zu wissen, daß es, man möge mir jetzt verzeihen, gerade von einer deutschen Programmiertruppe stammt. Erik von Hesse und seine Mannschaft haben wirklich ganze Arbeit geleistet. Die Schnelligkeit des Games, die ausgezeichnete Grafik, das gute Scrolling und die „etwas andere" Grundidee sowie die Special Features machen das Spiel für mich zu einem heißen Anwärter auf den Platz an der Sonne (zumindest) in der Amiga-Hitparade. Bleibt nur noch zu hoffen, daß wir bald mit dem STARRAY von LOGOTRON beglückt werden und daß Steve Bak die ST-Konvertierung bald folgen läßt. „STARRAY – find' ich gut! *Manfred Kleimann*



Fotos (4): Amiga-Version



Grafik	11
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Schuß in den Ofen!

Programm: Hotshot, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, CPC, ST, Amiga, IBM u. Kompatible, **Preis:** ca. 45 DM – 65 DM (Disk), **Hersteller:** Addictive, **Muster von:** Addictive.
ADDICTIVE hat neben *Football Manager II* auch für Action-Fans was zu bieten. Das Konzept des neuen Games mit Namen **HOTSHOT** ist wirklich gut. Fragt sich bloß, warum man so ein gutes Konzept grafikmäßig derart versaubeutelt hat.
HOTSHOT ist eine Mischung aus *Hypaball, Breakout* und einem X-beliebigen Flipper. Wie paßt das zusammen, werden Sie sich nun vielleicht fragen? Nun, zwei Spieler, die mit einem „magnetischen Gewehr" ausgerüstet sind, gehen in einem überdimensionalen Flipper, in dem auch noch einige Breakout-Steine untergebracht, sind ans Werk. Je nach Level (insgesamt gibt's fünf), werden ein oder zwei Bälle in den „Flipper" hineingeschossen. Diese Bälle müssen nun mit der Mündung des „magnetischen Gewehrs" eingefangen werden (Feuerknopf). Nun richtet man das Gewehr gegen entsprechende Breakout-Steine bzw. Bumper, um Punkte zu machen. Außerdem muß man aufpassen, daß die eigene Figur nicht von dem Ball getroffen wird. Denn jede Berührung mit ihm (Ausnahme: „magnetisches Gewehr" im eingeschalteten Zustand) führt je nach Level z. B. zum Verlust eines Lebens. Daneben muß auch darauf geachtet werden, daß man den Ball nicht zu lang an der Gewehrspitze behält, denn das wird ebenfalls bestraft. Je nach Level ist die Spielzeit durch ein Zeitlimit oder die Anzahl der Leben begrenzt. Natürlich soll, kann und muß man auch versuchen, den Gegner mit dem Ball zu treffen. Zwischen den einzelnen Leveln ist außerdem noch eine Bonusrunde zwischengeschaltet, in der man seinen Score erheblich verbessern kann. Das Konzept für sich gesehen, ist hervorragend für so ein Score-Wettkampf-Spielchen geeignet. Alles wäre so schön, wenn da nicht die verjährte grafische Gestaltung wäre. Abgesehen von der Animation wäre die Grafik anno 1983 wohl in Ordnung gegangen. Heute sieht das Ganze (wieder abgesehen von der Animation) aber schon reichlich dünne aus.
Den Sound kann man sich eigentlich auch schenken. Auf ihn trifft ein beliebter Spruch aus der Gastronomie zu: Weder Fisch noch Fleisch.
Tja, wir haben in der Redaktion kurz diskutiert, ob HOTSHOT wohl ein Schuß in 'n Ofen und ob das Programm wohl ein würdiger Flop des Monats sei. Die erste Frage ist zu bejahen, bei der zweiten hat die Spielidee, die Kombination mehrerer Spielarten, den Ausschlag gegeben.
Also: Kein Flop – aber auch nicht empfehlenswert – zumindest nicht für diesen Preis. Schade um eine hervorragende Spielidee! *Martina Strack*

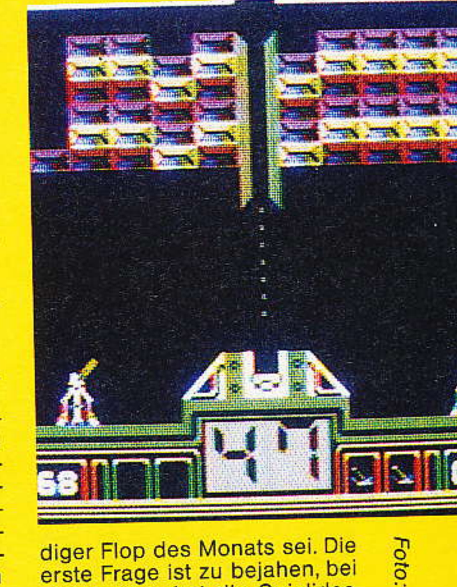


Foto: C-64

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	3
Preis/Leistung	3

High-Tech Tarzan

High-Tech Tarzan

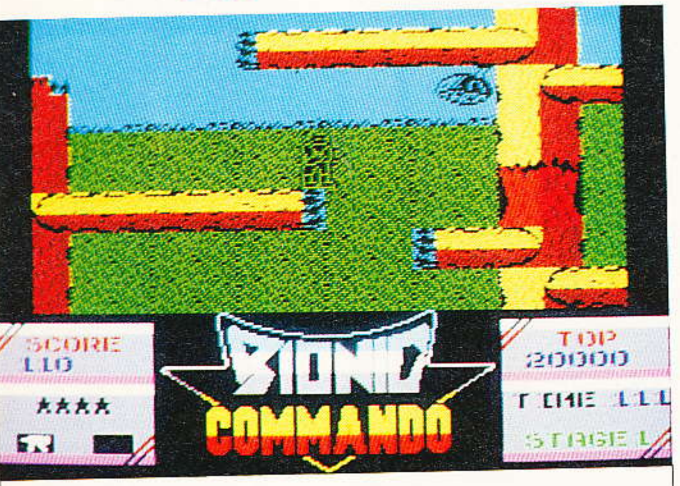


Foto: Spectrum

Programm: Bionic Commando, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC, **Preis:** ca. 28 – 35 DM (Kass.), ca. 45 – 69 DM (Disk.), **Hersteller:** Capcom/ Go!, **Muster von:** U.S. Gold.

Wieder einmal ist die Erde von Außerirdischen besetzt worden, und wieder einmal wollen sie unseren schönen Planeten in die Luft jagen. Wieder einmal gibt es auch einen tapferen Recken, der das Ganze verhindern soll. CAPCOM hat sich für diesen Helden aber was ganz Tolles einfallen lassen, denn er besitzt nicht nür die üblichen Ballerutensilien, sondern auch noch – ja, man lese und staune – einen bionischen Arm!

Der geneigte Leser (aber auch der sitzende, stehende oder liegende) wird sich jetzt sicher fragen: Wassn das??? Aber, Jungs, nur mit der Ruhe, denn schließlich wollen wir ja alles der Reihe nach erzählen, gelle? Also, das Spiel besteht aus insgesamt fünf Leveln, wobei im letzten Level der Abschußcomputer der Aliens vernichtet werden muß. Im einzelnen durchläuft der Spieler einen sterbenden Wald, ein Schloß, einen unterirdischen Komplex, den Kommandostand und zum Schluß halt das Silo mit dem bösen Compi. Der Held des Spiels, ein grobschlächtiges, mittelhäßliches Sprite auf dem C-64 und ein durchsichtiges Strichmännchen auf dem Spectrum, gehört zum Elite-Haufen des **BIONIC COMMANDO** und verfügt neben einer Standardwumme ohne Dauerfeuereigenschaften noch über diesen berüchtigten „bionischen Arm". Des Rätsels Lösung ist recht simpel, denn dieser Arm ist im Grunde nichts anderes als eine ausfahrbare Liane, die durch gleichzeitiges Joystickdrücken nach oben links/mitte/rechts und dem Feuerknopf an die nächste erreichbare Plattform in der entsprechenden Richtung geschleudert wird. Unser bionisches Monster kann sich dann entweder zu dieser Plattform hochangeln oder sich á la Tarzan über Abgründe schwingen. Diese besondere Spielart führt allerdings auch dazu, daß sich alle Levels, bis auf das Design der Backgrounds und Gegner, ziemlich ähneln. Der Kommandostand sieht mit seinen in die Höhe gelegten Verstrebungen und Metallröhren genauso aus wie der sterbende Wald, der lediglich mehr Holzfeeling aufkommen läßt. Das Motto heißt also: Ballern, laufen, hangeln, und dabei den Zugang zum nächsten Level finden. Die diversen Gegner sehen dem Helden dabei recht ähnlich und sind, bis auf eine Ausnahme (einem dicken Soldaten mit Superwumme), recht gut zu überwältigen. Fieserweise gibt's aber auch noch levelspezifische Finsterlinge wie Minen, Kamikazegeier, Hubschrauber, Reptilien und Roboter. Diese Spezis machen dem Spieler besonders auf dem Specci das Leben schwer und frustrierend. Zwar segeln ab und an Versorgungsfallschirme für Extrawaffen und Schnelligkeit durch die Screens, aber die helfen gegen so manche hammerharte Mistviecher auch nicht viel weiter. Viel Übung und erstklassige Reflexe sind gefragt, aber selbst dann wird's Euch des öfteren übrraschend zerreissen. Na ja, grafisch ist die Spectrum-Fassung auch nicht das Gelbe vom Ei, denn die Farben und Formen verlaufen blockähnlich, die Animation ist durchschnittlich, das Scrolling ordentlich. Der C-64 bietet da schon mehr, aber auch nichts Überragendes. Indes ist hier die Animation gut geglückt, und die Backgrounds sehen um einiges besser aus. Das Scrolling ist zwar noch einen Tick besser als auf dem Spectrum, aber das hat keinen größeren Einfluß auf den Spielfluß. Unbedingt erwähnt werden muß jedoch der ungewöhnliche Sound auf **beiden** Rechnern, der mich in ein Gefühlschaos von Ekel, Erstaunen und Faszination versetzte. Ein mir völlig unbekannter Mensch (oder Außerirdischer?) namens **Tim Follin** brennt besonders auf dem C-64 ein wahres Feuerwerk an innovativen Kompositionen ab, bei dem er alle Register zieht, die ihm der Rechner bietet. Schon im Titelscreen wird der Hubbard-verhätschelte Soundfreak mit einer Free-Jazz-ähnlichen Soundcollage und wundersamen Blech-Effekten bedacht, bei der sich die Nackenhaare sträuben. So richtig voll zur Sache geht's aber dann beim Spiel selbst, wobei es für jedes Level einen anderen Sound gibt. Neben technischen Meisterleistungen (tolle Halleffekte, beinharte Underground-Beats, erstklassige Snare-Drums, usw.) beeindruckte mich der Stil der Stücke, den ich in dieser Art auf einem Computer noch nicht gehört habe. Total abgefahren ist der Level 4-Sound, denn da gibt's neben hektischen Rhythmen Abstecher in den New-Wave-Synthi-Sound avangardistischer, rokkiger und poppiger Prägung sowie Free-Jazz-Anklänge im Stil von Weatherreport, Mahavishnu Orchestra oder John Mc Laughlin. Man kann's aber auch einfacher definieren: Der Sound ist total ausgeflippt, wahnsinnig, einfach irre! Man möchte es zwar kaum glauben, aber auch der Specci wird mit diesen Neuheiten bedacht, kann aber nicht ganz die Qualität der Original-C-64-Kompositionen erreichen.

Schade, schade, daß der Rest des Games nicht so innovativ ist, denn mangels Abwechslung und wirklich guter Ideen bleibt BIONIC COMMANDO leider nur durchschnittliche Action-Kost, bei der die Spielmotivation wohl nicht so hoch gehen dürfte wie beim **CAPCOM**-Original. Fun macht das Game aber schon, und das besonders dann, wenn man den Lautstärkeregler so richtig aufdreht. Klar, das Ganze ist auch Geschmackssache, aber wer von dem ewig eintönigen Sampelschrott in den Charts noch nicht die Nase voll hat, wird bei der Soundnote mit mir einer Meinung sein. Hört's Euch halt mal an!

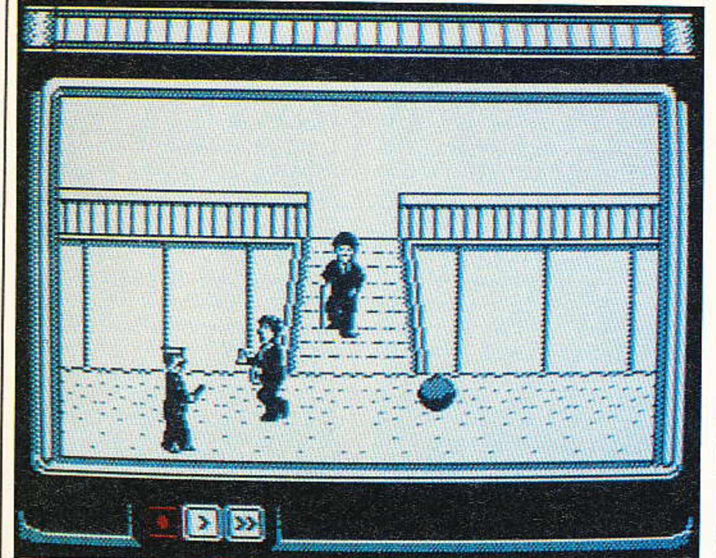
Michael Suck

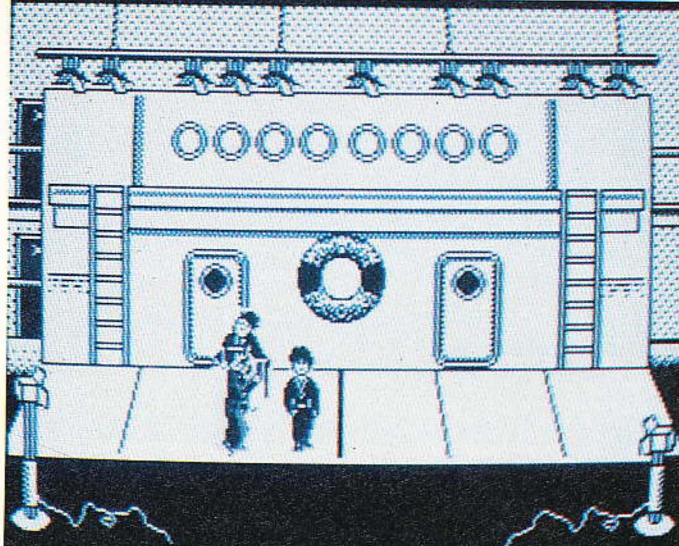


Foto: C-64

Spectrum	
Grafik	7
Sound (128K)	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

C-64	
Grafik	8
Sound	12
Spielabalauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	9





Fotos (2): Schneider

Charlie Schlaplin

Programm: Charlie Chaplin, **System:** Schneider (angeschaut), Atari ST, IBM, Spectrum, **Preis:** Schneider Disc ca. 45 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, **Muster von:** 1.
Welch ein Name, den **US GOLD** da jetzt ausgegraben hat! Riesenwerbung mit Chaplin im Mittelpunkt. Und was kommt dabei raus? Ein Game, das man in keine Schublade einordnen kann. Diese Tatsache allein ist noch nicht negativ. Das Spiel an sich ist es aber. Ach, ich vergaß, den Titel des Spiels zu nennen. Hier ist er: **CHARLIE CHAPLIN.** Das hübsch gestaltete Cover des Games gefiel mir mit Abstand am besten. Man erkennt auf selbigem einige farbige Umsetzungen von Szenen alter Stummfilme von und mit Charles Chaplin. Nur: Die Packung allein wird sich nicht verkaufen. Sowie man die Plastik-Teile auseinandergebogen und die Disc herausgequetscht hat, beginnt das Trauerspiel, das ich als eine Art Mixtur aus Strategie, Action und Cartoon-Interaktiv-Video bezeichnen würde (Letzteres beherrscht *Cinemaware* besser). Eh'ich mich noch lange mit der Vorrede aufhalte, beschreibe ich Euch, was man tun muß, um ein erfolgreicher Regisseur zu werden:

Nach RUN „DISK" erscheint nach wenigen Sekunden das hagere Hauptmenü, das Euch auf die Möglichkeiten der Steuerung hinweist. Drückt also „3", und Ihr könnt das Ganze mit dem Stick handlen. Szenenwechsel: Man sieht: Ein Script-Buch, die Aufstellung der Kosten für einen Drehtag und die Endkosten des selbst zu inszenierenden Streifens. Danach blättert Ihr die Seiten per Stick nach links um. Entscheidet Euch nun für ein Filmthema. Habt Ihr dies gemacht, geht's zu den vier Szenen, die Ihr schießen müßt. Und nun kommt's...
Die Szenen, die Ihr "bearbeiten„ sollt, unterscheiden sich in puncto Background nur sehr wenig. Es spielen: Charlie Chaplin, der Star, eine Frau, ein Mann, bisweilen zwei Männer oder einer mit Hund...
Die Grafik ist, wie es sich für die Stummfilmzeit gehört, in kantigem Schwarz-Weiß gehalten. Die Männchen sind gut zu erkennen, auch Charlie kommt gut über den Screen. Bei Stick-Zentrierung steht Charlie still, seine berühmte Pose einnehmend. Mit den entsprechenden Bewegungen des Sticks watschelt unser Star in der Gegend rum; mit Feuer schlägt er eine harte Rechte. Die anderen Figuren rennen plan-, ruhe- und rastlos auf der Bühne rum, ohne den Hauptdarsteller ernsthaft in Gefahr zu bringen. Die Szenen schauen so aus, als hätte man apathische Aufzieh-Männchen (& Frauchen) als Statisten gewählt. Nun, gut. Ich schließe mich der allgemeinen Apathie an und lasse meinem Charlie ein bißchen freien Lauf und Schlag. Dann geht's zur zweiten Szene, dann zur dritten und schließlich zur letzten. Feststellung nach den ersten vier Drehtagen: Der angebliche Humor des Compu-Charlie frißt mir Löcher ins Gemüt.
Nun schaue ich mir fast widerwillig den kompletten Film an, der genau die Sequenzen wiederholt, die ich zuvor als Regisseur zu verantworten hatte. Daß die Zuschauer nicht pfeifen oder gar Ihr Eintrittsgeld zurückfordern, ist ein Wunder. U.S. GOLD hat dieses „Feature" vermutlich gleich nach Fertigstellung wieder aus dem Programm genommen. Am Ende der Vorstellung erscheint ein schmuckloses Menü, das Euch angibt, wie Ihr in der Gunst der Zuschauer gestanden habt: Kosten der Takes, der Schauspieler, des Films, Anzahl der Besucher sowie die Unkosten, die Ihr Euch eingefangen habt. Das war's dann auch schon. Das Hauptmenü erscheint aufs Neue, und die bedürfnislose Chose beginnt von vorn.
Nein, nein, Jungs! Das hat Charlie nicht verdient. Behaltet Ihn lieber so in Erinnerung, wie er sich auf Celluloid präsentierte! Der Computer-Charlie ist eine Fehlproduktion. Schade um das schöne Thema! Ich bin gleichzeitig an einem Lachkrampf verendet und in Tränen ersoffen, als ich dieses Game begutachtete. Der „Untote" schreibt nun seine letzten Zeilen:
Ja, manchmal wäre ich lieber Speisetester, als magere Software-Hausmannskost zur Brust zu nehmen. Das Thema CHARLIE CHAPLIN ist mir auf den Magen geschlagen; bei dem Produkt habe ich Verdauungsschwierigkeiten!
Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	5
Szenenablauf	1
Handhabung	3
Motivation	1
Preis/Leistung	1

Polter ja, Geist nein!

Programm: Poltergeist, **System:** C-64, 128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Codemasters, **Muster von:** Codemasters.
Normalerweise brauchte ich zu diesem Spiel gar nichts mehr zu schreiben, weil es von der Spielidee (?) her an sich genau dasselbe bietet wie Matta Blatta, dessen Testbericht Ihr auch in dieser Ausgabe findet. Allerdings ist dieses **POLTERGEIST** von **CODEMASTERS** mit einer wesentlich besseren Grafik und auch einem hübscheren Sound ausgestattet. Ein anderer Unterschied zu Matta Blatta besteht auch darin, daß in der Spielfläche selbst noch Hindernisse auftauchen, denen man möglichst ausweichen sollte, weil man sonst ..., ach lassen wir das, ist ja soundso jedem klar, oder? Der Sound ist ganz nett, aber auch nichts Besonderes, halt typisch für ein Billiglabel. Doch zumindest die Animation der Sprites geht sehr schnell und absolut ruckelfrei vor sich, und man kann sein eigenes Raumschiff sogar umdrehen und in die andere Richtung fliegen. Story: Altbekanntes Strickmuster: Aliens umbringen, Welten befreien und ballern, ballern, ballern. Das wars! *Jörg Heckmann*

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

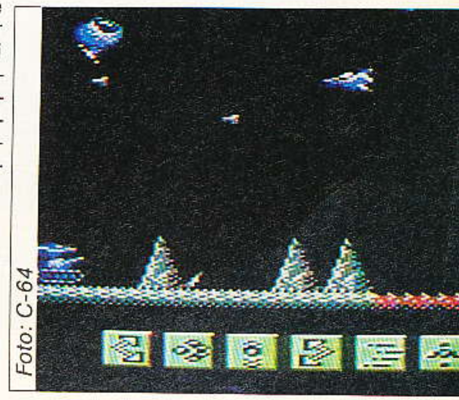


Foto: C-64

Germans in Space!

Programm: Katakis, **System:** C64, Preis: ca. 30 DM (Kass.), ca. 40 DM (Disk.), **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** Rainbow Arts

KATAKIS ist da, hurra! Nachdem ich vor einiger Zeit schon das Demo dieses Spiels gesehen hatte, konnte ich es kaum erwarten, das fertige Produkt in den Händen zu haben. Schon im Demo war zu sehen, daß KATAKIS in Punkto Aktion so ziemlich alles schlägt, was sich da so im Weltraum tummelt. Besonders erfreut mich aber die Tatsache, daß es sich bei KATAKIS mal **nicht** um einen Clone der Spiele *Uridium* oder *Nemesis* handelt. Obwohl es eine gewisse Ähnlichkeit zu *Nemesis* nicht leugnen kann. Diese Ähnlichkeit bezieht sich aber nur darauf, daß die Landschaften, die durchflogen werden müssen, fast genauso aussehen, und daß man ebenfalls Sonderwaffen bekommen kann. So, wer jetzt immer noch nicht weiß, was KATAKIS ist, nun, dem kann ich auch nicht mehr helfen! KATAKIS, das ist ein Ballerspiel von deutschen Programmierern. Und es hat's in sich! Die Story zum Spiel können wir uns sparen, ist eh immer dieselbe. Man fliegt also so durch die Gegend, wobei die Gegend je nach Level anders ist (logisch) und ballert Feinde ab (auch logisch). Das wäre natürlich nichts besonderes, wenn, ja wenn da nicht die Sonderwaffen wären. Diese Sonderwaffen machen schon fast allein den gesamten Spielspaß aus. Nicht nur, daß sich die Fähigkeiten des Raumschiffs selbst ändern lassen, es gibt auch Satelliten, die den Spieler bei seinen Aktionen kräftig unterstützen. Die zusätzlichen Ausrüstungsgegenstände bekommt man auf zwei verschiedene Arten: Erstens verwandelt sich ab und zu ein abgeschossener Gegner in eine farbige Blase, und zweitens fliegen manchmal große Gegner über den Bildschirm, die sich beim Abschuß in ein besonderes Symbol verwandeln. Das Symbol, oder vielmehr die meisten der Symbole (es gibt verschiedene), aktivieren den Satelliten. Mit den Blasen kann man die Eigenschaften des Satelliten oder des Schiffs ändern. Zielsuch-Raketen, Mehrfachschüsse, Laser-geschütze, usw. bekommt man durch die Blasen. Ein aktivierter Satellit fliegt zunächst wüst über den Screen, berührt er aber das Schiff, so koppelt er an. Das Ankoppeln kann vorn oder hinten erfolgen, je nachdem, wo der Satellit das Schiff berührte. Mit der Space-Taste kann der Satellit aber wieder freigegeben werden, woraufhin sich das Spielchen wiederholt. Zusätzlich können aber noch mit der „Pfeil-nach-links-Taste" die Fähigkeiten des Satelliten geändert werden. Die Voraussetzung hierfür ist aber, daß genügend Blasen gesammelt wurden. Aber auch ohne die Zusatzwaffen hat das Raumschiff des Spielers eine tolle Einrichtung: Das variable Geschütz! Hält man nämlich den Feuerknopf längere Zeit gedrückt, so hat der Schuß, der abgefeuert wird, sobald man den Feuerknopf losläßt, mehr Power und kann mehrere Gegner gleichzeitig erledigen. Spielerisch ist KATAKIS sehr sehr schwierig, es wird wohl bei den meisten Spielern eine Weile dauern, bis der erste Level geschafft wurde. Aber selbst wenn ein Level komplett durchquert wurde, damit ist noch nicht alles getan. Am Ende eines jeden Levels muß man sich noch mit einem riesigen Alien auseinandersetzen, was nicht gerade leicht ist.

Die Grafiken von KATAKIS sind sehr gut bis exzellent und erfreuen wirklich das Auge des Spielers. Der Sound ist ebenfalls recht gut, obwohl ich von Chris Hülsbeck auch schon Besseres gehört habe. Einziges Manko des Spiels: Die Kollisionsabfrage ist leider recht ungenau, was manchmal schon zu etwas Frust führen kann. Dafür gibt es aber einen besonderen Spielmode, der für diesen kleinen Fehler entschädigt. Es wurde nämlich ein Team-Mode eingebaut, in dem einer der Spieler das Schiff und der andere den Satelliten steuert. Sehr gute Idee! Der Moment, in dem ein Einzelspieler zur Tastatur greifen muß, um den Satelliten zu beeinflussen, kann durchaus zum Verlust eines Lebens führen. Ich kann auf alle Fälle nur sagen: A Hit was born!

Ottfried Schmidt



»Die Grafik sowie die Spielidee sprechen für sich. Zwar ist Katakis „nur" ein Ballerspiel, dafür hat es aber einiges zu bieten, das so noch nicht auf einem Homecomputer wie dem C64 verwirklicht wurden.«

Grafik	10
Sound	9
Motivation	10
Spielablauf	9
Preis/Leistung	9

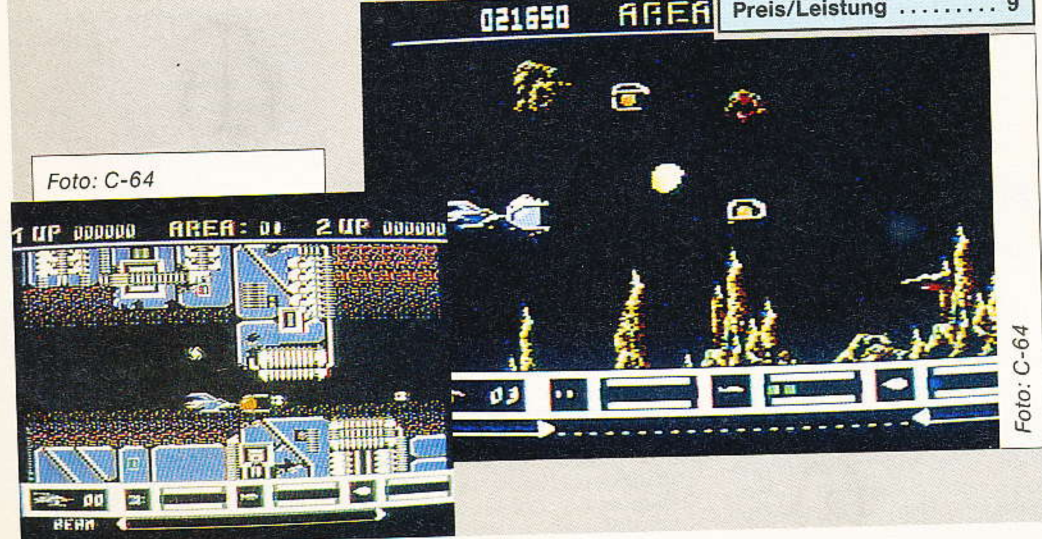


Foto: C-64

Foto: C-64

Starke

Programm: Lazer Tag, **System:** C-64, Schneider (beides angeschaut), Spectrum, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) und etwa 47 Mark (Disc.), **Hersteller:** Go!, Birmingham, England, **Muster von:** Go!

Wahrlich eine supergute Show, die **GO!** im Vorfeld zu ihrem neuen Game **LAZER TAG** abgezogen hat! In der Video-Kampagne lief ein etwa zweiminütiges Science-Fiction-Spektakel ab, das farbenprächtiger kaum sein konnte: Hübsch fotografierte Bilder von Macho-Typen und sexy Killer Girls, die sich auf den Weg in eine Arena machen. Alle sind bis an die Zähne bewaffnet, schießen sich ein, trainieren für den großen Auftritt vor Hunderten von Zuschauern.

Auch das Cover – die Verpakkung – des „Shoot them down" Games ist ansprechend. Alles ganz gut produziert, profihaft in Szene gesetzt! Was man aber auf die Magnetschicht gebannt hat, spottet jeder (ASM-)Beschreibung: Möcht' nur wissen, wen GO! da ans Programmieren gelassen hat? Wär' vielleicht ne gute Idee gewesen, den Verantwortlichen die filmische Vorlage mal zu zeigen. Denn das, was der gute Mann „abgeliefert" hat, stimmt mit der Werbung nur noch zu 3 Prozent überein. Oder hatte der Jung leichte „Orientationsschwierigkeiten"? Denn es ist schon eine „Frecherei", ein derartiges Produkt im Jahre 1988 beim User abzuliefern! (Wem Gott ein Amt gibt, dem gibt er auch – be-



Berührungsängste

kanntlich – Verstand...) Doch: Genug der Motzerei!
Was bisher geschah: Der Spieler schlüpft in die Uniform eines Kadetten in der LAZER TAG-Schule. Dort muß er versuchen, durch gelungene „Fang-Manöver" zu höheren Dienstgraden aufzusteigen. Beginnen muß er als Grünschnabel, der das sogenannte „Rabbitoid" gegen seine Kontrahenten spielen muß. Und das geht so:
Der (ab)geneigte User läuft quer durch die Arena, sammelt Ausrüstungsgegenstände auf, zerstört mit seinem Laser Einrichtungen und geht nach dem Grundsatz „Live and let die" vor. Im Klartext: Er schießt auf seine Mitspieler, bevor er in den Beton beißen muß. Das gesamte Game ist geprägt durch eine unglaubliche Hektik und durch panikartige Reaktionen, weil man sehr schnell den Überblick verliert und nur einen eng begrenzten Ausschnitt des eigentlichen Kampfspiels sieht. Ein Ausweichen vor den Laserstrahlen der Kontrahenten ist kaum möglich, zu schnell kommen die Jungs und Mädel durch das Bild gescrollt. Zweck der Übung ist es, die sich drehenden Terminals zu zerstören und innerhalb einer äußerst knapp bemessenen Zeit zum Erfolg zu kommen. Dafür gibt's ebenso Punkte wie für das Ankratzen der Mitspieler – auch „Tagger" genannt.
Ich persönlich hatte schon nach wenigen Minuten keinerlei Lust mehr, dem futuristischen Arena-Spiel beizuwohnen. Man hat als Tester auch so ein bestimmtes Gespür für langweilige Games. So konnte ich mir nicht vorstellen, daß es in höheren Levels besser werden würde. Darum ließ ich von LAZER TAG ab. Die Berührungsängste betrafen nicht nur die Computer-Gegner; auch ich hatte ebendiese den Stick betreffend. Grafisch gesehen sieht das GO!-Produkt ziemlich „alt" aus: Antike Brett-Muster mit den bewährten Sprites und einigen Pseudo-3D-Effekten sind das ganze Geheimnis. Teilweise befand ich mich – als Spieler – in weit größerer Gefahr als mein CPU-Genosse: Ich konnte nicht umhin, an manchen Stellen Tränen zu lachen und drohte somit, darin zu ersaufen. Finger weg von schmucklos Tand!

Manfred Kleimann

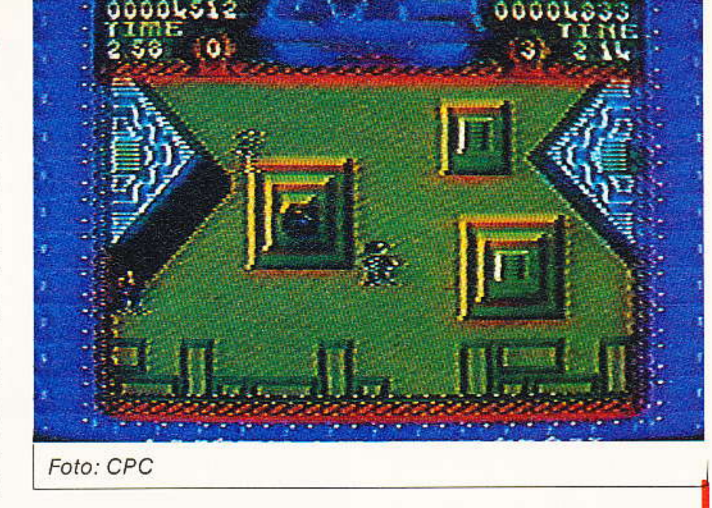


Foto: CPC

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	2

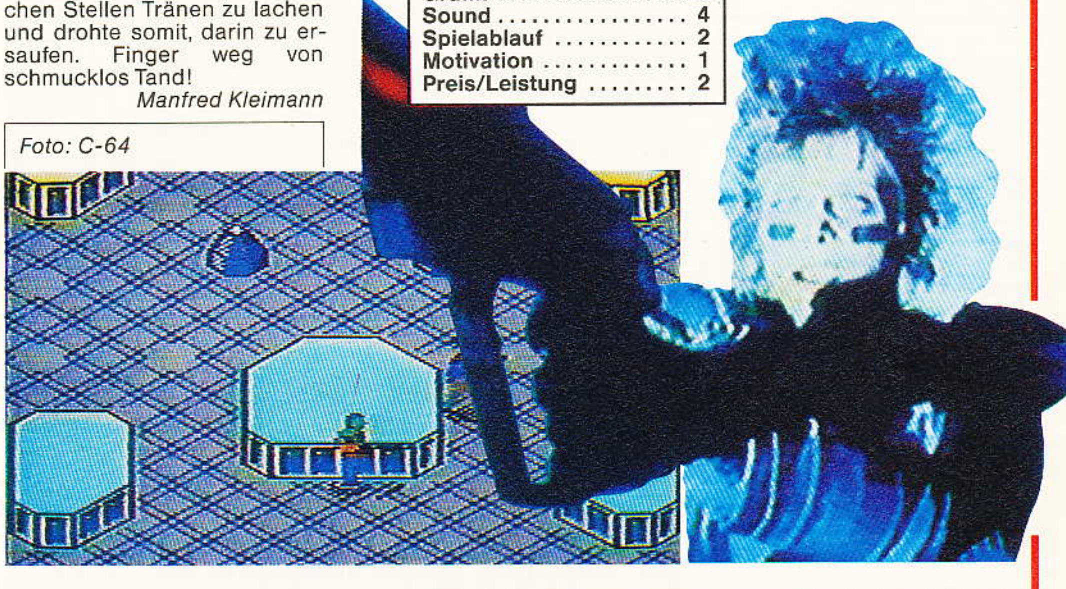


Foto: C-64

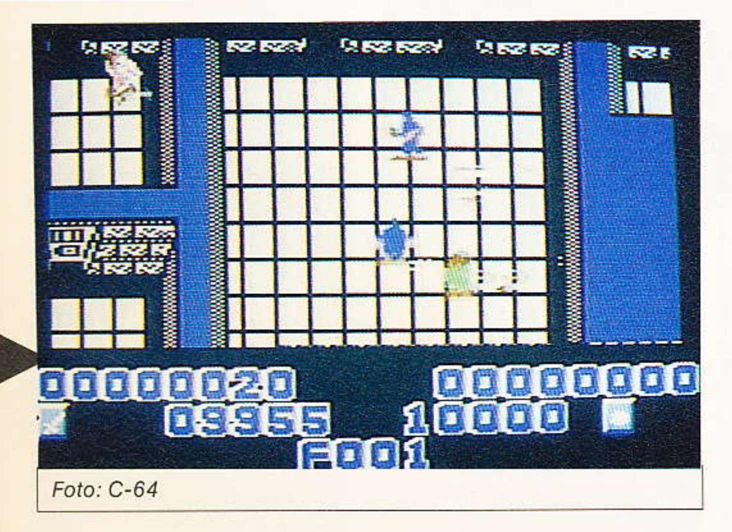


Foto: C-64

Programm: Shackled, **System:** C-64 (getestet), CPC, **Preis:** ca. 30 DM Kass., **Hersteller:** U.S.Gold., **Muster von:** 7.

Tja, man glaubt es kaum, was dem geneigten Spieler da im Jahre des Herrn 1988 von **U.S.GOLD** präsentiert wird. **SHACKLED** heißt das Meisterwerk, welches im Jahre 1986 (wie gesagt, man glaubt es kaum) programmiert wurde und nun endlich den Weg auf den Softwaremarkt, allen Irrungen und Wirrungen zum Trotze, geschafft hat.

Sie werden sicherlich schon merken, daß das Game eine überwältigende Wirkung auf mich hatte. Eines noch vorweg: Ich möchte die Leistung der Programmierer keineswegs schmälern, denn wäre das Game 1986 auf den Markt gekommen, so hätte es wohl wesentlich besser abgeschnitten.

Die Spieler übernimmt in SHACKLED die Rolle des Helden, der durch Gauntlet-artige Labyrinthe spaziert und Geiseln befreien muß. Eine Reihe von Gegenern (wie halt bei Gauntlet) ist abzuschießen. Diese geben Gegenstände frei, die aufgesammelt werden müssen. Hat man die Geiseln ins Schlepp genommen, kann man den Level an der mit „out" bezeichneten Tür verlassen.

Titelsound und Musik im Spiel sind recht schwermütig und verstärken noch die Depressionen, die man beim Anblick der Grafik bekommt. Teilweise überlagern sich die Sprites mit den Rastern, viel Flimmerei stört. Allerdings ist das Game sehr spielbar, was in eine Empfehlung für Anfänger ausarten könnte, wenn da nicht der Preis von 30 DM wäre. Mensch, für 10 DM wär's wirklich in Ordnung gewesen, aber man bekommt schon wesentlich bessere Games zum gleichen Preis. Das war also nichts. Ob wohl da der gute Name U.S. Gold für ein angestaubtes Game herhalten sollte? *Martina Strack*

Grafik	4	Motivation	4
Sound	6	Preis/Leistung	2
Spielablauf	6		

Hewsons große Stunde

Programm: Marauder, **System:** C64 (getestet), Spectrum, Amstrad, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Hewson.

Nein, dies ist kein Diskettenkopierporgramm für den Amiga. **MARAUDER** ,dies ist das neuste Spiel von **HEWSON.** Ich hatte das große Vergnügen, die C64-Version zu testen. Und ein Vergnügen war es wirklich! Auf den ersten Blick wird jeder das Programm für ein reines Ballerspiel halten, was es eigentlich auch ist. Ich würde es aber eher in die Sparte der Geschicklichkeitsspiele einreihen. Denn es wird zwar geschossen, man kann aber nicht einfach so drauflosballern, da dies auch negative Folgen haben kann. Außerdem muß man wirklich gut reagieren können. Selten gab es ein solches Spiel, das schwierig, aber trotzdem spielbar war. In letzter Zeit war es ja kaum ruhiger um die Firma Hewson geworden, die einfach nahtlos an den großen Erfolg von *Uridium* und *Nebulus* anknüpfen konnte, obwohl bei dieser Firma nichts gesagt werden kann, was je negativ wäre. Sie liefert zwar nicht allzuviel, was sie aber liefert, ist fast immer gut. Nur die absoluten Hämmer haben eben etwas gefehlt. Ich denke, daß Hewson nun mit MARAUDER wieder einen großen Erfolg landen wird.

Bei MARAUDER fliegt (oder fährt?) man über eine Grafiklandschaft, die von oben nach unten scrollt. In dieser Landschaft sind Basen, Kanonen und ähnliche „Spielgefährten" versteckt. Die haben das Spielersprite zum Fressen gern, was sich in einem sehr bleihaltigen Empfang äußert. Heldenhaft, wie wir Tester nun mal sind, wird sich direkt ins Zentrum der Gefahr begeben. Der Spieler steuert ein Gefährt, das sich in acht Richtungen bewegen läßt.

Nun kennt man ja die bei solchen Spielen übliche Scenerie: Da gibt's die obligatorischen Gegner, die wild in der Landschaft umhersausen oder den Spieler verfolgen, und es gibt die Bodenziele, die sämtlich auf den Spieler schießen. Das Schiffchen ist natürlich bewaffnet. Nun könnte jeder glauben, daß dies genau die richtige Mischung für ein reinrassiges Ballerspiel ist, doch weit gefehlt! Wer nämlich nur rumballert, ohne darauf zu achten, was er trifft, der kann eine (sogar mehrere) böse Überraschung erleben. Unter den Bodenzielen sind nämlich auch leuchtende Kugeln, die ständig die Farbe wechseln. Je nachdem, welche Farbe eine Kugel hat, wenn sie abgeschossen wird, können mehrere Dinge passieren: Eine rote Kugel erhöht den Vorrat an Smart-Bombs, diese zerstören alle Gegner auf dem Screen. Eine gelbe Kugel verschafft dem Spieler für 10 Sekunden Unverwundbarkeit. Ein Extra-Leben erhält man für die Cyan-farbene Kugel. Bloß nicht auf eine blaue Kugel schießen, da sie die Steuerung für 10 Sekunden



invertiert! Noch gemeiner sind grüne Kugeln, sie schalten den Laser für 10 Sek. aus. Ganz link



Fotos: C-64

sind die lila Kugeln, da sie ein Leben kosten. Das Problem sind dabei die kurzen Zeitintervalle zwischen den Farbwechseln der Kugeln. Man muß schon höllisch aufpassen, wenn die Kugeln im richtigen Moment getroffen werden sollen. Erschwert wird das Ganze noch dadurch, daß auch die Kugeln auf den Spieler feuern. Die absolut größte Gemeinheit, die das Spiel bietet, sind die Luftangriffe (im Anzeigpanel gibt's dafür eine Extraanzeige). Diese Angriffe kommen so schnell und überraschend, da kann man glatt erschrecken!

Doch die Gefahr dabei sind nicht die Flugzeuge, gefährlich sind die Bomben, die abgeworfen werden. Die Grafiken des Spiels sind gut und entsprechen dem, was man mittlerweile auf dem C64 als Standard gewöhnt ist. Zwar ist nichts an der Grafik irgendwie überragend, Schwachpunkte gibt es aber auch nicht. Die Sprites sind alle animiert und bewegen sich auch sehr flüssig. Überhaupt gibt es nichts, was ruckt oder flackert. Was mich aber am meisten beeindruckt hat, das ist der Sound. Er erinnert mich sehr stark an *Trap* , welches über einen ähnlichen Titelsound verfügt. Bei MARAUDER hat man es gleich mit mehreren Sounds (oder vielmehr Melodien) zu tun. Auch im eigentlichen Spiel kann man sich eine Melodie anhören. Diese Melodie gefiel mir am besten. Natürlich ist es Geschmacksache, ob einem ein Sound gefällt oder nicht, aber auch von der Technik her konnten die Musikstükke überzeugen. Es wird aber niemand gezwungen, sich die Melodie im Spiel anzuhören, da mit der Taste F1 zwischen Musik und Effekten gewählt werden kann. Dazu muß ich aber sagen, daß mir die Effekte nicht so gut gefallen haben. Ach so, fast vergessen, die High-Scores werden leider nicht abgespeichert (schade, schade). MARAUDER hat jedenfalls einen guten Eindruck bei mir hinterlassen. Es stimmt einfach alles. Grafik, Sound und Animation passen gut zusammen. Dieses Spiel ist wirklich nur um Haaresbreite an einem Hit-Stern vorbeigezischt.

Ottfried Schmidt

Grafik	8
Sound	10
Motivation	8
Spielablauf	8
Preis/Leistung	8

Samurai in Blech

Programm: Kung Fu Knights, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Top Ten, England, **Muster von:** Maynard International.

Einen seltsamen Plot gibt's von **TOPTEN** zu vermelden: Ein tapferer Ritter muß ein Burgfräulein retten und ist dazu mit Kung-Fu-Fähigkeiten und Pfeilen ausgerüstet. Der Bildschirm scrollt von rechts nach links, während Pfeile von Himmel regnen und komische Mini-Ritter den Angriff wagen. Logischerweise muß dieses seltsame Spiel auch einen seltsamen Namen haben, und so heißt dat Ding folgerichtig **KUNG FU KNIGHTS**.

Eines muß man TOP TEN lassen: Das Helden-Sprite ist echt witzig animiert, läuft dafür aber recht lahm durch die Gegend. Leider ist sogar Sound vorhanden, aber bei diesen krummen und schiefen Tönen müßte der klassische Komponist, der als Vorlage mißbraucht wurde, im Grabe rotieren.

Beim Gameplay tut sich außer der stupiden Lauferei und simplen Ballerei bis hin zur öden Schlägerei reichlich wenig. Nicht mal für Abwechslung bei den Backgrounds ist gesorgt, so daß ich echt keinen Bock mehr habe, auch nur ein weiteres Wort über dieses Sch...spiel zu verlieren...

Michael Suck

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Die irre Hoppelei

Programm: Hopping mad, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 27 – 34 DM (Kass.), ca. 40 – 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Elite Systems Ltd, Lichfield, England, **Muster von:** Elite.

Nee, nee, Jungs, Ihr braucht jetzt nicht zu glauben, daß **HOPPING MAD** was total Neues, brandheißes aus **ELITE**s Programmküche wäre, eher könnte man sagen, daß die ansonsten so fleißigen Engländer einen alten Aufguß so lange haben abstehen lassen, bis keiner mehr merkt, was das Ganze mal war. Lange Rede, kurzer Sinn: HOPPING MAD ist nichts anderes als *Cataball*, daß logischerweise auch von ELITE stammt und sich damals auf dem *Trio Hit Pack* befand. Nun, stellen wir doch mal eine kleine Rechnung auf: Das Pack mit drei mittelklassigen Spielen kostete um die 30 Märker, und das Pack mit einem mittelklassigen Titel und geändertem Namen kostet ebenfalls um die 30 Deutsche Huhn. Für 'ne Singleauskopplung ist das 'n stolzer Preis, oder...?

Bevor ich jedoch wütend werde über diese Art der Käufertäuschung, muß ich noch ein paar Worte über das Spiel selbst verlieren. Als Spieler steuert man eine hüpfende Ballkette über ein horzontal scrollendes Spielfeld mit ein paar hübschen Backgrounds. Einige Sprites kosten bei Berührung jeweils einem Ball der Kette das Leben (besser: die Luft), andere Sprites geben Punkte, und die Luftballons müssen unbedingt gesammelt werden (zehn Stück), will man ins nächste Level kommen. Ansonsten gibt's eigentlich nichts über das Game zu sagen, denn der Sound ist durchschnittlich und die technischen Daten (Scrolling, Animation, Sound) soweit in Ordnung, also guter Durchschnitt.

Das Game macht tasächlich ganz gut Fun, denn Ihr braucht schon eine gehörige Portion Geschicklichkeit, um mit der Ballkette durch die Levels zu hüpfen. Die Steuerung ist auch ziemlich simpel, denn mit links/rechts gebt Ihr Gas und bremst, mit dem Feuerknopf hüpft die Kette höher oder tiefer.

Herrausragendes gibt's also nicht zu vermelden, so daß wir uns gänzlich dem Mittelmaß ergeben könnten, wenn nicht, ja wenn es nicht diesen dunklen Punkt in der Vergangenheit dieses Games geben würde, der mir in meiner langjährigen Testerlaufbahn in dieser Form noch nicht über den Weg gelaufen ist. Würdet Ihr Euch denn eine Single kaufen, wenn Ihr wüßtet, daß das ganze Album genausoviel kostet, nur der Name geändert wurde und Euch das Lied nicht mal besonders gefällt? Na? Überlegt Euch's mal...

Michael Suck

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	4

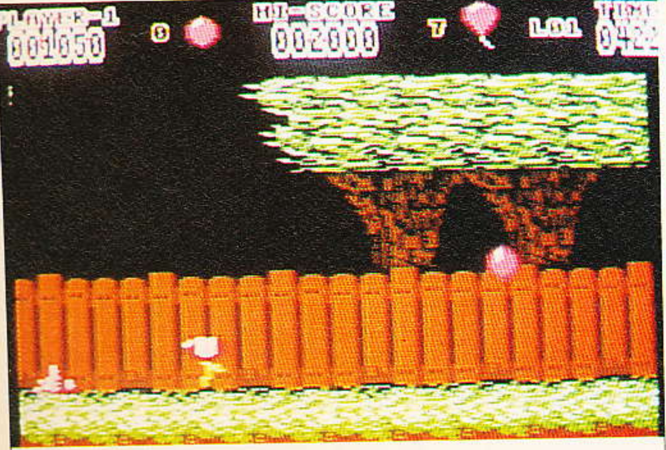


Foto: C-64

Dirty Driving

Programm: Earthlight, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** 7.

Bis gestern war das Leben des unwichtigen Raumpiloten in seinem unwichtigen Raumschiff, das sich in einem unwichtigen Raumsektor befindet, unglaublich langweilig. Was soll er auch erwarten, wenn sein Job darin besteht, Müll einzusammeln? Doch dann geschah es, unser „Dirty Driver" wurde mit einem Traktorstrahl auf einen Planeten gezogen, und nun sind Horden von killwütigen Robotern hinter ihm her.

Seine einzige Chance ist es, in jedem der vier Level alle acht Sektoren zu durchforsten, um die Transmitterboxen einzusammeln, die die Energie für den Traktorstrahl liefern. Als Spieler steuert Ihr den Alien-Transporter, den unser Held gemopst hat.

Der Autor dieses Spektakels ist ein alter Bekannter, nämlich **Pete Cook**, der sich durch Top-Acts wie *Tau Ceti*, *Academy* und *Micronaut One* einen Namen gemacht hat. Spiele, die von Pete Cook waren, bestachen bis jetzt immer durch eine technische Brillianz, die die wenigsten den 8-Bit-Rechnern zugetraut hatten. Auch bei **EARTHLIGHT** hat dieses Programmierwunder wieder alle Register seines Könnens gezogen: Die Planetenoberfläche besteht aus einem pefekt scrollenden 3D-Schachbrettmuster, während sich im Hintergrund unser blauer Planet dreht. Die Drehung mit allen Erdteilen ist dabei so exzellent animiert worden, daß man sich gar nicht lang genug sattsehen kann! Der Sound beim 48K-Specci ist erwartungsgemäß schwach, dafür gibt's beim 128er aber zwei Melodien aus Antonio Vivaldis „Vier Jahrezeiten", die zum Glück nicht klingen wie Waldi.

Foto: Spectrum

Damit nicht genug: Die Menüs für die verschiedenen Programmeinstellungen werden auf dem Specci tatsächlich mit einem Mauszeiger gesteuert, der selbstverständlich mit dem Joystick gesteuert wird. Bei soviel technischen Leckerbissen (den Sound lassen wir mal links liegen) war ich natürlich auf das Spiel selbst gespannt, aber leider gibt's in diesem auch nicht ganz unwichtigen Punkt einige Mängel zu verzeichnen (trauer, schnief, seufz...).

Der Transporter kann nach vorne, links, rechts, hinten und mit den Tasten „Q" und „W" nach oben und unten bewegt werden. In dieser Art und Weise dürft Ihr also auf dem Schachbrett herumkurven und müßt dabei aufpassen, daß Ihr gegen kein Hindernis stoßt, weil das gar nicht gut für Euer Schutzschild ist. Klarerdings gibt's auch noch die feindlichen Robos, die fast genauso wie der eigene Transporter aussehen, dummerweise auch immer in der gleichen Höhe wie er fliegen und auch noch mit dem begrenzten Vorrat an Munition niedergemacht werden müssen.

Irgendwie fehlt dem Ganzen damit ein bissel die Abwechslung, denn eigentlich müßt Ihr ja nur 32mal durch die Gegend fahren, ab und an ein bißchen ballern, die blöden Transmitterboxen aufsammeln und an der Startbox abliefern. Wo, bitte schön, ist da die Action, hä?

Der gute Pete hätte ruhig mehr Angreifer mit intelligenteren Taktiken einführen können, Stattdessen nimmt in den späteren Levels, bzw. Sektoren lediglich die Anzahl der Hindernisse und die Schnelligkeit der Feindrobos zu. Besonders häufig sind letztere aber auch dann nicht zu sehen.

Tja, im Falle von EARTHLIGHT kann ich **FIREBIRD** nur bescheinigen, mehr Schein als Sein produziert zu haben. Das Spiel macht zwar auch Spaß, aber wer einmal genug von der Technik gesehen hat, wird das Game nach einiger Zeit ziemlich öde finden. Effekthascherei allein macht nämlich noch lange keinen Tophit aus!

philipp

Grafik	8
Sound (128K)	8
Spielablauf	9
Motivation	6
Preis/Leistung	7

Programm: Better dead than Alien, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Electra, 16b Worcester Place, Oxford OX1 2JW, England, **Muster von:** Electra.

Ein besonders spaßiges Vergnügen bescherte mir **BETTER DEAD THAN ALIEN** (im folgenden BDTA genannt!) aus dem neuen Software-Haus **ELECTRA.** Ich staunte nicht schlecht, eine Art von *Space Invaders* für den ST zu sehen. Echt witzig (deshalb sprach ich von „spaßig"!), das es noch jemanden gibt, der es „wagt", eine etwas veraltete Spielidee unter die Leute zu bringen. Respekt!

So machte ich mich also an die Sache, um herauszufinden, welchem Programmier-Trick ich aufgesessen sein werde. Nun, allzuviele Tricks wurden nicht verwandt; man begnügte sich vielmehr mit einer seichten Mixtur aus den Elementen *Space Invaders*, *Asteroids* und *Arkanoid*. Und das lief folgendermaßen ab:

Ich wähle den One-Player-Modus und den Stick als Waffe. Bevor's los geht, wird mir mitgeteilt, welche Art von Feind-Formation mich erwartet. Es beginnt zunächst mit den Invaders. Diese haben je nach Level ein verschiedenartiges Erscheinungsbild. Manche wer-

Programm: Zoom, **System:** Amiga: **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Discovery, **Muster von:** 7, Discovery Deutschland.

Also eines muß man ihnen lassen, den Jungs von **DISCOVERY.** Wenn die schon ein altes Thema für den Amiga aufarbeiten, dann ist's auch wenigstens gut durchgestylt. Das war schon bei *Arkanoid* so und ist jetzt bei **ZOOM,** dem neuesten Produkt, nicht anders.

Die Spielidee von ZOOM kennt man vom Automaten AMIDAR. Es müssen Kästchen auf einer Plattform umrandet und somit eingefärbt werden. Ist dies bei allen Kästchen geschehen, kommt man ins nächste Level. Insgesamt 50 Level werden in ZOOM geboten, wobei man wählen kann, ob man im ersten, zweiten...bis zum zehnten Level anfangen will.

Zuvor allerdings hat man die Gelegenheit, sich einen längeren Vorspann zu Gemüte zu führen, der hübsche Bilder von tanzenden Zoomers (die Hauptfiguren) und dazu einen flotten Sound präsentiert. Das ist mal ganz hübsch anzuschauen, hat aber mit dem eigentlichen Spiel herzlich wenig zu tun. Ein verlängertes Intro, sozusagen.

Dann geht's los! Ein- oder Zwei-Player-Mode kann einge-

„Trostloser Spaß"

den nach einem Treffer, andere dagegen nach zwei- oder dreimaligem Abschuß zerstört. Eure Aufgabe besteht also darin, die gesamte Formation vom Bildschirm zu fegen, um dann den nächsten Angriff zu fahren. Punkte bekommt man nicht nur durch die Anzahl der Treffer. Wer sich lange im Spiel hält (Zeit läuft für den Spieler!), bekommt automatisch ne Menge Points dazu. Diese Idee ist wohl nicht so gut, da man sich – wenn man nur noch einen Gegner im Screen hat – recht viel Zeit lassen kann, um die entsprechenden Punkte auf sein Konto zu bringen. Aber: Letztendlich besteht die zweifelhafte Ehre, ganz oben in der High-Score-Liste zu stehen, nur bis zum nächsten Reset – mit anderen Worten: „Man" wird nicht abgespeichert.
Danach geht's weiter mit einer abgewandelten Form von *Asteroids*. Die entgegenkommenden Brocken zerteilen sich bei Beschuß; ins nächste Level gelangt man, wenn alle Krümel zerstört wurden.
Der dritte Grundbestandteil ist der *Arkanoid*-Kopf oder ein ähnliches Monstrum, das u.U. bis zu 30 Mal getroffen werden muß, bis es das Zeitliche segnet.
Aus diesen drei „Haupt-Attraktionen" hat sich der gewiefte Programmierer einige Variationen einfallen lassen. Je nach Level schießen wir auf Kartoffel-Invaders („besser tot als Reibekuchen") oder Frosch-Asteroiden. Im Prinzip ändert sich nicht viel. Die *Arkanoid*-Ähnlichkeit spiegelt sich in den herabfallenden „Rollen", die eine Zusatzbewaffnung oder -beschilderung bewirken können, und im teppichartigen Scrolling des Backgrounds wider.
Ich will mich nicht länger in den Details aufhalten und Euch lieber noch ein wenig was zum Ablauf erzählen: Es beginnt schon damit, daß man sich ein wenig in den Menüs verirrt, will sagen, es ist nicht ganz ersichtlich, wie man die Maus gegen den Stick eintauschen kann. Von den Keys rede ich erst gar nicht, weil sowieso keiner mehr die Tasterei betreibt. Hat man schließlich den Stick der Weisen gefunden, entläßt uns das Programm immer noch nicht. Wir können (und müssen) auf die Codewörter achten, die uns nach Ablauf eines Levels als sogenannte „References" eingeblendet werden. Man tippt also nun die entsprechenden Level an (beispielsweise: „Mayonnaise", „Potato", „Plug" oder „Woomera"), und schon kann man dort weitermachen, wo es einen zerissen hat.
BETTER DEAD THAN ALIEN läßt so einiges an zeitgerechten Inhalten vermissen. Das Programm ist schon jetzt überaltert und ist beileibe keine Bereicherung für die ST-Softothek. Schön, wer auf Teufel-komm-raus ein Invaders-Asteroids-Arkanoid-Thema möchte, der darf gerne zugreifen. Mir persönlich hat dieser Cocktail aus der Hexenküche von ELECTRA nicht besonders gefallen. Kann gut sein, daß es Euch auch so geht. Am Anfang war's ja noch ganz witzig – weil einfach –, aber nach ner Zeit ging mir vor allem die recht ungenaue und schwergängige Steuerung auf die Handmuskelnerven. Ich hab's auch mal mit der Zwei-Player-Option versucht – Michael sprang ein –, aber was letztendlich blieb war trostloser Spaß.

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4







Hochgezoomed

stellt werden und natürlich der Anfangslevel. Dann erscheint eine Umrißgrafik der aktuellen

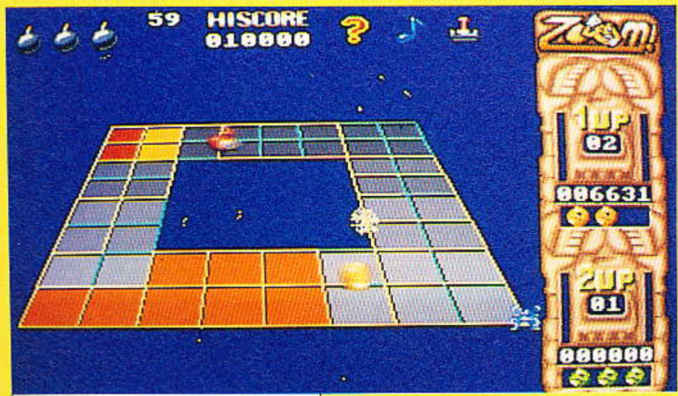


Foto: Amiga

Plattform, zunächst „in weiter Ferne" im Raum. Diese wird dann in affenartiger Geschwindigkeit „herangezoomt", wobei sie sich mehrfach überschlägt. Dazu gibt's passende Geräusche. Feiner Effekt!
Aber, jetzt endlich zum Spiel selbst. Gehen wir mal davon aus, daß die Plattform jetzt existiert, auf ihr, je nach Modus, ein oder zwei Zoomers. Das sind die kleinen gelben Wuppelviecher, die sofort loslaufen, nachdem sich die Plattform entgültig aufgebaut hat. Jetzt kommt's drauf an, alle Felder zu umkreisen, ohne mit den bösen Buben des Games zusammenzustoßen. Da hätten wir z.B. einen Mund, der ewig hinter dem Spieler her ist. Ein grünes „wandelndes Radiergummi", das die eben noch gezogenen Feldumrandungen wieder verschwinden läßt und ein paar andere Kameraden, deren Berührung tödlich sein kann oder die die eigene Figur verlangsamen. Außerdem haben wir noch schwarze Löcher, die sich immer wieder verschieben und so ganz unvermutet dem Zoomer vor die Füße geraten.
Aber der Zoomer kann sich auch wehren, und zwar durch Aufsammeln verschiedener Gegenstände, die für einen bestimmten Zeitraum auf der Plattform erscheinen. Da gibt es Fläschchen, die die Kollisionsabfrage für eine bestimmte Zeit außer Kraft setzen, Kleber, die die Geschwindigkeit der Bösewichte herabsetzen, Eiswürfel, die die Feinde „einfrieren", Raketen, die den Spieler ins nächste Level transportieren, Bonbons, mit denen man die blauen Wiedersacher platzen lassen kann, Extra-Punkte in Form eines Geldsackes und natürlich das berühmtberüchtigte Fragezeichen.
Untermalt wird die Spielerei durch die verschiedensten Geräusche, z.B. einem Rülpser, wenn ein Gegenstand aufgenommen wird, oder einem kläglichen „äeäeäeäeäehhh!", wenn's den Zoomer dann doch erwischt hat.
Die Steuerung ist trotz der 3-D-Darstellung gut zu handhaben. Lediglich nach einiger Zeit, wenn die Geschwindigkeit des Zoomers sehr hoch wird, ist das „Treffen" der noch nicht durchfahrenen Linien schwierig.
Aber – das muß auch so sein, damit das Game nicht zu einfach wird. Den Schwierigkeitsgrad würde ich bei „mittel" ansetzen, d.h., man hat schon einiges zu tun, bis man's mit den drei Leben durchgespielt hat – aber – man legt auch nicht gefrustet den Joystick zur Seite, weil das Ganze unspielbar ist. Für meine Begriffe die richtige Mischung.
Besonders viel Spaß macht das Game zu zweit, und zwar gleichzeitig! Die Optionen erlauben auch, das 2-Player-Game hintereinander zu spielen. Aber wenn man's gleichzeitig spielt, ist das Gewühle und Gewickele schon etwas größer (macht Funz, echt!).
Grafische Gestaltung und Animation der Figuren sind gut gelungen. Die gesamte Aufmachung, die Schnelligkeit des Spiels und die sehr passable Umsetzung der schon etwas angestaubten Spielidee lassen eine gute Bewertung zu. Leute, die Geschicklichkeitsspiele mögen, sind mit ZOOM gut beraten – auch nicht zuletzt deshalb, weil der Preis „unter Niveau" liegt.

Martina Strack

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Baller-Ball

Programm: Netherworld, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Hewson, **Muster von:** [7].



Neue Besen kehren gut – dachte man sich wohl beim britischen Softwarehaus **HEWSON** und verpflichtete mit Jukka Tapaninaki einen bislang völlig unbekannten skandinavischen Programmierer. Schon einmal hatte sich diese Form der Nachwuchsförderung als äußerst ergiebig erwiesen: Raffaele Gecco, verantwortlich für *Exolon* und *Cybernoid*, gehört heute, knapp ein Jahr nach seinem Einstand, zu den gefragtesten Spectrum-Programmierern überhaupt. Auch diesmal hat er wieder ein glückliches Händchen bewiesen. Jukka's erstes Produkt mit dem etwas irritierenden Titel **NEATHERWORLD** (nicht zu verwechseln mit einem älteren Titel namens Neatherearth) zählt zwar sicher nicht zu den Meilensteinen der Software-Geschichte, läßt jedoch aufgrund einiger eigenständiger Ideen das enorme kreative Potential dieses Newcomers erahnen.

Wie bei jedem guten Spiel ist der Ablauf schnell beschrieben: ein kleiner Ball, der putzigerweise über die Fähigkeit verfügt, sich mittels Kanonenfeuers gegen etwaige Angreifer zur Wehr zu setzen, muß sämtliche, in einem weit verzweigten Labyrinth versteckten Edelsteine innerhalb eines Zeitlimits einsammeln. Um ihm diese Aufgabe etwas zu erleichtern, findet man von Zeit zu Zeit Uhren, die einen Zeitbonus symbolisieren. Damit nicht genug: Um weite Strecken ohne allzu großen Energieaufwand zurücklegen zu können, gibt es Teleporter-Felder, die bei Benutzung durch den Spieler einiges an Gewinn verschaffen können. Erschwert wird die Aufgabe durch zahlreiche über das Spielfeld verstreute Fabelwesen, die nichts anderes im Sinn zu haben scheinen, als durch die permanente Absonderung von Luftblasen unserer Figur das Leben schwer zu machen. Nur gut, daß man die Blasen durch gezielte Schüsse zum Zerplatzen bringen und damit manchmal sogar nützliche Boni in Form von Punkten, Zeitgutschriften und Extraleben erwerben kann. Doch, Vorsicht: Unter die vielen Extras haben sich auch etliche Nieten, wie unter anderem eine verdrehte Steuerung und unberechenbar wirkende Anziehungskräfte gemischt. Ein kleiner Tip am Rande: Wer einmal in einem der 18 Level nicht weiterkommt, sollte doch bitte die Taste Q betätigen, die einen in den nächsten Spielabschnitt weiterspringen läßt. NEATHERWORLD ist eine überaus geglückte Mischung aus Action-, Geschicklichkeits- und Puzzlespiel, die durch ihre formale Brillanz vollendet zu überzeugen versteht. Herrlich farbfrohe Hintergrundgrafiken, gut animierte Sprites (allein die Luftblasen der Monster verdienen hier besonderes Lob), butterweiches Acht-Wege-Softscrolling sowie die stimmungsvolle Titelmusik und die gut auf den Spielverlauf abgestimmten Effekte machen NEATHERWORLD zu einem Joysticktest der Extra-Klasse, der sich nahtlos in die Reihe hervorragender Hewson-Neuheiten der vergangenen Monate einreiht. Bleibt nur zu hoffen, daß HEWSON's Newcomer sich noch weiter steigern kann. *Klaus Vill*

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielaufauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Ich glaube, ich träume!

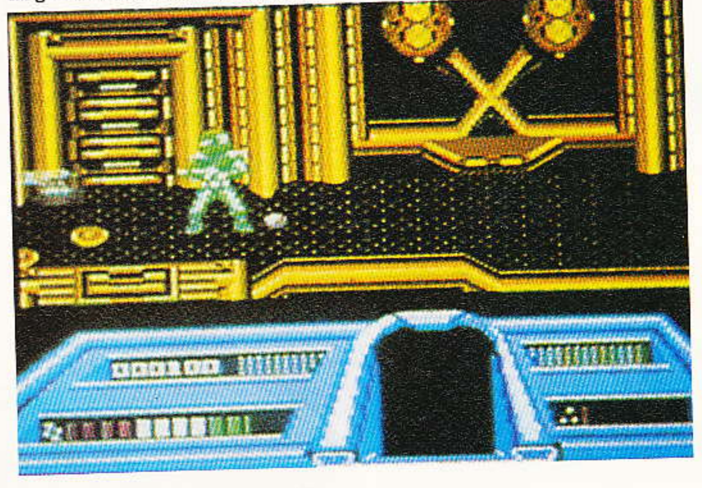
Programm: Dream Warrior, **System:** C64, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** US Gold, **Muster von:** US Gold

Stellen Sie sich eine Welt vor, in der die Kriege mit psychischen Mitteln, den Träumen, ausgetragen werden. In dieser Welt gibt es eine Organisation mit dem Namen FOCUS. Alle, die dieser Organisation im Weg stehen, werden beseitigt, indem Dämonen der dunklen Seite auf sie focussiert werden (daher der Name). Der davon Betroffene verliert zwar nicht sein Leben, aber er verliert den Verstand. FOCUS will nur eines: Macht!

Genau dies ist die Situation, die der Spieler bei **DREAM WARRIOR** vorfindet. Das zu erreichende Ziel ist die Vernichtung von FOCUS. Nun gut, zu diesem Spiel hätte man noch mindestens zwei Dutzend verschiedener Stories erfinden können. Die hätten auch dazu gepaßt. Deshalb erspare ich mir auch den Rest der Geschichte.

Zu Beginn latscht man mit einem Astronauten durch die Gänge einer Station. In unregelmäßigen Abständen sind Sperren angebracht. Diese öffnen sich, wenn genügend Gegenstände, die wie Tretminen aussehen, eingesammelt wurden. Einige Monster flattern auch noch rum. Man sollte sie nicht berühren, sonst wird Lebensenergie abgezogen. Ein abgeschossenes Monster verwandelt sich in ein undefinierbares kleines Etwas, das zu Boden fällt und eingesammelt werden kann. Was gibt es sonst noch? Tresore, die geöffnet werden können und daraufhin wichtige Gegenstände freigeben, sowie Lifte, die aber erst nach Einsammeln von „Tretminen" benutzt werden können. Während die kleinen Dinger eingesammelt werden, baut sich allmählich ein kleines Bild in der Anzeige auf. Wenn dieses Bild komplett ist, gelangt der Spieler ins nächste Level. In manchen Leveln, jedenfalls in denen man auf der Planetenoberfläche rumwetzt, gibt's noch Fluggeräte, in die unser Held einsteigen kann. Insgesamt betrachtet ist DREAM WARRIOR so eine Mischung aus *Trantor, Thundercats* und *Guts*. Die Animation ist gut, obwohl Manfred meinte, „Der Kerl läuft ja wie ein Schwu...". Die Grafik ist, trotz der stellenweise vorhandenen „Einfarbigkeit", gut und detailreich. Bis auf die Statusanzeige, die ein wenig hingeschludert aussieht. Die Titelmelodie ist, ja wie ist sie, ich würde sagen: gut. Allerdings ist sie recht kurz, was nach kurzer Zeit zur Eintönigkeit führt. Man sollte sich das Spiel vor dem Kauf auf alle Fälle angesehen haben, es ist nicht jedermanns Geschmack.

Ottfried Schmidt



Grafik	8
Sound	8
Motivation	8
Spielablauf	7
Preis/Leistung	7

Todeskuß für Spartacus

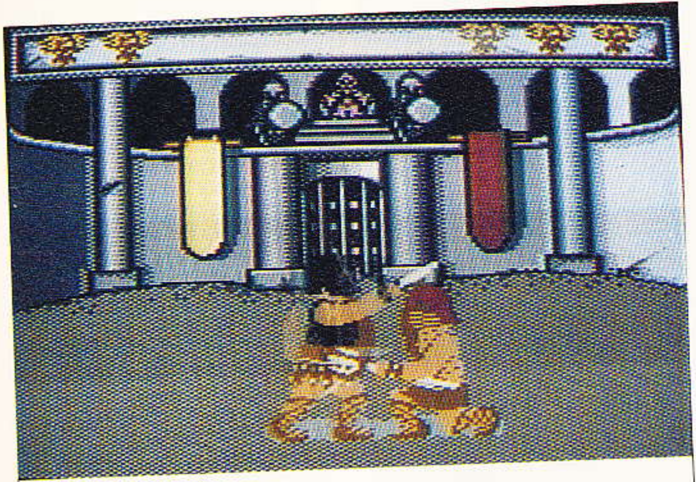


Foto: C-64-Version

Programm: Sword Slayer, **System:** C-64, Schneider, Spectrum (alle angeschaut), **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Players, Aldermaston, England, **Muster von:** Players.

PLAYERS hat sich der Legende des Spartacus angenommen, um uns ein neues Low-Budget-Game des Gladiatoren-Genres zu bescheren, welches – gleich vorweg gesagt – nicht gerade viel Abwechslung bietet. **SWORD SLAYER** heißt das Werk, das sich ausschließlich mit Zweikämpfen besonders großer Sprites „beschäftigt". Bei allen drei Versionen (C-64, Schneider & Spectrum) ist man bemüht, den jeweiligen Gegner per Stick zu attackieren, den Schild als Schutz und das große Schwert als Waffe zu benützen.

In einer schmucklosen Anzeige über den Kämpfern erkennt man die verbliebene Lebensenergie bzw. die Trefferquote. „Gehen" die Schwerter auf „Null", ist der entsprechende Gladiator besiegt. Man muß also nun versuchen, nacheinander alle Widersacher zu Boden zu strecken, um in die nächst höheren Level zu gelangen. Einer dieser Level bietet zumindest für den Augenblick ein wenig Abwechslung: Es ist das Wagenrennen. Hier müßt Ihr den entgegengeschleuderten Speeren ausweichen und kräftig rudeln (das heißt, Rechts/Links-Bewegung), damit das Gefährt ordentlich Speed erhält. Wenn Ihr nachlaßt, werdet Ihr vermutlich sehr schnell mit einem Speer im Rücken in den Staub fallen!

SWORD SLAYER ist ein typisches Low-Budget-Produkt und sollte als solches auch bewertet werden. Die Grafik ist ansprechend – besonders wegen der großen Sprites –, der Sound recht gut, während das Spielgeschehen (zu zweit macht's mehr Spaß) etwas langatmig ist. Das Ganze erinnert ein wenig an *Gladiator* und vor allem an *Hochländer* (nicht der Käse, nein, der nicht; Name von der Redaktion geändert!), wobei hier keine Köpfe abgeschlagen werden, das muß ich betonen. PLAYERS bietet uns ein Kampfspiel der unteren Durchschnitts-Klasse, das man nicht unbedingt haben muß. Wer aber 64-User ist (diese Version ist noch am spielbarsten!) und gerade mal 10 Mark übrig hat, der wird aber auch nicht gerade enttäuscht werden, wenn er es nach Hause schleppt!

Manfred Kleimann

C-64/Schn./Spec.	
Grafik	8/6/6
Sound	8/4/3
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	6

„Schlapper Gaul"

Programm: Iron Horse, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** C-64/Amstrad ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** 15 / 26.

Der Automatenhersteller **KONAMI** hat anscheinend kein Glück mit den Heimversionen seiner Automatenhits. Nach der unappetitlichen Ausbrecher-Metzelei XXX und der uninspirierten ZZZ-Variante *Jackal* (Ihr wißt schon, warum wir die Originaltitel derart verstümmeln mußten) im vergangenen Jahr hat man nun mit **IRON HORSE** erneut einen vielversprechenden Coin-op in den Sand (nicht den des Wilden Westens) gesetzt.

Zumindest in puncto Spielablauf hat man dazugelernt, was jedoch nicht verwundert, konnten sie sich doch an den bekannten Münzenschlucker klammern. Dieser widerum überträgt dem Spieler die wenig ehrenvolle Aufgabe, einen Geldtransporter auf seinem Weg durch den von Banditen bevölkerten Wilden Westen zu beschützen. Zu diesem Zwecke bedient sich der offensichtlich sadistisch veranlagte Spieler je nach Lust und Laune einer Peitsche, eines Revolvers oder der Einfachheit halber der eigenen Hände. Die Prügelmethode hat den Vorteil, daß der Punktestand aufgrund des gesteigerten Schwierigkeitsgrades schneller steigt. Gelingt es dem Desperado, mehrere Waggons des Zuges von den Ganoven zu säubern, gelangt er in eines der höheren Level, wo er sich fortan mit noch mehr unliebsamen Kontrahenten konfrontiert sieht.

Soweit dürfte es im Normalfall jedoch nicht kommen, denn IRON HORSE besitzt nicht nur einen recht hohen Schwierigkeitsgrad und entmutigt damit den Akteur, sondern bewegt sich programmtechnisch auf derart niedrigem Niveau, daß man schon nach wenigen Minuten den Steuerknüppel entnervt zur Seite legt. Die Bewegung des Zuges wirkt wegen eines schlecht abgestimmten horizontalen Scrollings nicht sehr realistisch; die Sprites flimmern gar schrecklich (was auf dem C-64 auch schon eine Leistung ist), und der Sound, den immerhin David Whittaker beisteuert, dudelt schon nach wenigen Sekunden nur noch einfallslos vor sich hin. IRON HORSE hätte bei besserer Ausführung ein gradliniges Action-Spiel für extreme Ballerfans werden können.

Klaus Vill

Grafik:	4
Sound:	5
Spielablauf:	4
Motivation:	3
Preis/Leistung:	3



Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	2

Foto: Atari XL/XE

Programm: Matta Blatta, **System:** Atari 800, 800XL, 130XE, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Silverbird, **Muster von:** Rainbird.

Das kalte Grausen überfiel mich, als ich dieses furchtbare Schauspiel Namens **MATTA BLATTA** mit ansehen mußte. Was sich mir auf dem Monitor des Atari 130XE bot, war ein Spiel ohne Sinn und Verstand. Der Spielsprite der ein Raumschiff darstellen soll, fliegt von links nach rechts über den Screen und bekommt eine hohe Anzahl von Gegnern entgegengestellt, die er abschießen muß. Das Ganze findet vor einem Hintergrund statt, bei dem sich der Programmierer nicht einmal die Arbeit gemacht hat, ein paar helle Pixel (Sterne) einzufügen, während die Umrandung immer aus den gleichen Sprites besteht. Zwei Worte zum Sound: siehe Bewertung. Man bekommt in der Anleitung (ob sie nun dabei ist oder nicht, ist egal) die unendlich langweilige Geschichte des „Retterdesuniversumschemas" zum 99000ten Mal aufgebrüht, und ich war zum zweiten Mal von diesem Game angewidert. Vielleicht, dachte ich mir, als relativ positiver Mensch bekannt, hat dieses Billigspiel ja doch noch etwas, was ein bißchen Spaß macht. Aber wie nicht anders zu erwarten, auch in diesem Punkt Fehlanzeige. Der Sound hört sich an, als würde ein total Verrückter in einem Blecheimer einen Stock anschlagen, und der Spiel- und die Aliensprites sind auch als bestenfalls einfallslos zu bezeichnen. Alles in allem ein Spiel, das noch für geschenkt zu teuer erscheint, weil es mir um den versauten Speicherplatz des Rechners leid tut. Hiermit verleihe ich dem Programmierer(?) dieses Spiels(?), den Ostfriesenpreis des Jahres 1988 und finde, daß er damit noch bestens bedient ist.

j.h.

Das Letzte



Briefe an die Redaktion

„ASM im Ausland"

I'm a Belgian reader of ASM and I'm fond of playing adventures on my Atari 1040 ST but I'm still a beginner. So when I read your article about adventures and help services in the secret service I have noticed your address. So you already know now that I'm going to ask your for some tips about some adventures that I'm now playing. I present you my apologise for not writing in german because that's to difficult for me but i can understand it (i speak dutch). I have however some other problems: 1. I hope that you can understand my english because that's not my strongest. 2. How can I order your magazine directly from you. Now I have to wait till my aunt has brought it, she lives in germany and it takes a long time to get here?

Stafaan Bafort Eeklo, Belgium.

(Anm. d. Red.: You may order ASM directly from: Tronic-Verlag, Postbox 870, 3440 Eschwege, Deutschland. It's hard to say how long it'll take until you'll get your copy of ASM. It depends ... But, anyway, we are sure you get your personal copy quicker by mail than waiting for your aunt to bring it along from Germany. Don't you agree? But please do not forget to enclose an Euro-Cheque along with your application. This is optional for a subscription!)

„Auswirkungen"

Der Leserbrief von M. Scussolini in ASM Nr 7/88 hat mich etwas betroffen gemacht (sollte er wahr sein). Wenn man sich das mal klarmacht, was für Auswirkungen das haben könnte... In dieser ASM-Ausgabe sind z.B. 136 Tausch-Anzeigen, an jede wird nun ein Brief geschrieben. Neunzig Prozent (90%) werden mit Sicherheit bezahlen, weil es doch meistens Schüler sind, die sich die oft teure Software nicht leisten können. Computer-Neulinge lassen sich bestimmt auch einschüchtern, es könnte ja verboten sein. Wenn 122 Leute die 50 DM bezahlen, macht das nach Adam Riese 6.100 DM. Die Portokosten sind somit mehrmals gedeckt. ein lukratives Geschäft, das nur zwei Haken hat: 1. Jemand könnte so schlau sein und die Polizei einschalten, und 2. irgendwann wird niemand mehr inserieren. Und was 136 fehlende Kleinanzeigen bedeuten, brauche ich Euch ja nicht zu sagen! Das war bloß ein kleines Rechenbeispiel. Doch man muß sich einmal klarmachen, daß es noch ein paar mehr Computer-Magazine gibt, in denen noch viel mehr Tausch-Anzeigen sind. Mit einem Grundkapital von 500 DM kann man dann mit dem Erpressen loslegen. Den Erpresserbrief kann man als Drucksache verwenden. Nach nur einem Monat hätte sich dies „Geschäft" amortisiert. Keine Angst, so etwas Niederträchtiges werde ich bestimmt nicht machen. Doch in den Augen vieler anderer ist ein Computer-Freak ja nur einer, der es sich locker leisten kann, mal eben 50 DM für irgendein Programm auszugeben, und das verleitet natürlich zu solchen Sauereien. Ich bin 24 Jahre alt und lese ASM so ziemlich vom ersten Heft an....

Jochen Stary, Eckernförde

„Abmahnschreiben 1"

Da ich Abonnent Eurer Super-Zeitschrift bin, lese ich natürlich jede Ausgabe eifrig und voller Neugierde, was auf der nächsten Seite kommt durch. Nun aber zu meinem Problem: In der Ausgabe 7/88 las ich auf Seite 24/25 den Bericht über die Abmahn-Schreiben. Ich erhielt im April 88 auch so ein Schreiben, aber nicht von Joysoft. Dieses Schreiben war 6 (!!) Seiten lang. Mittels Scheck waren innerhalb einer Woche 604 DM (!!!) zu bezahlen, ansonsten komme eine gerichtliche Hilfe. Da ich erst knapp 17 Jahre alt bin, mußten meine Eltern bezahlen. Unter anderem stand in dem Schreiben so dasselbe, wie in der ASM. Auch ein Unterlassungsschreiben war dabei. Nun möchte ich Euch fragen, ob es nicht sein kann, daß so etwas mehreren eingefallen ist, es ist immerhin möglich, oder? Ich gebe zu, daß ich auch schon einmal Software für meinen C-64 getauscht habe, aber öffentlich nicht. Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen, oder daß Ihr mir wenigstens antwortet, auch wenn es nicht in der ASM ist. Ehrlich gesagt, wäre es mir per Post lieber, da es ansonsten zu viele lesen würden und für mich noch mehr Probleme entstehen würden.....

Name und Adresse der Redaktion bekannt.

(Anm. d. Red.: Es ist ziemlich wahrscheinlich, daß Du einem Betrug aufgesessen bist, denn nach unseren Informationen darf sich ein Anwaltsbüro, das eine solche Abmahnung stellt, ca. 150 DM an Gebühren berechnen. Auf jeden Fall waren 600 DM zu hoch!!! Deshalb nochmals unser Rat: Setzt Euch bitte erstmal mit der Firma in Verbindung, in deren Interesse angeblich abgemahnt wird. Das ist wirklich ganz wichtig, bevor Ihr vielleicht an einen Betrüger zahlt, der nur schnelles Geld machen will!)

Namen gibt's

Es gibt schon komische Namen auf dieser, unserer Welt! Wer hat die bloß alle erfunden? Man ist ja einiges gewohnt, aber dies übersteigt alles bisher dagewesene. Ich meine die Namen der ASM-Tester!
Z.B.: Bernd Zimmermann, (ein Schreinerlehrling in der ASM-Redaktion?). Thomas Brandt, (bringt der die Kekse mit?).
Peter Braun (wieso braun, es gibt viel schönere Farben?).
Manfred Kleinmann (wächst der noch?).
Uwe Winkelkötter (gibt's auch 'ne Winkelkatze?).
Martina Strack (ist die auch so dick wie Günther?).
Uli, Philipp (ham'die auch Nachnamen?),
jh (Junio(h)r, oder Juni-Ohr oder Juli-Ohr oder August-Ohr oder ...).
Volker Lohrengel (ist das ein neues Wet-Gel?)...
Viele Grüße an unsere lieben ASM-Tester. (Wenn auch die Namen nicht ganz das Wahre sind!!! HÄ,HÄ,HÄ, fies nich'?)

René Schranz und Armin Angelhuber.

(Anm. d. Red.: Ihr habt uns ertappt! Es mußte ja irgendwann rauskommen, daß wir Pseudonyme benutzen. Zur Belohnung hier unsere richtigen Namen: Manfred Schleimann, Bernd Schlimmermann, Bratina Hack, Thomas brennt, Pater Braun, Michael Schluck, Otti Stallone, Fang Ball, Gullrich Müll, Volker Schmorsengel und all die anderen. Und hier die Computer, mit denen wir arbeiten: IBM WC, Schlammiga, MSnix, Matahari, Seppel II, Zehvierundschlechtzig und Speck-drum. Sei's drum!)

REAKTIONEN

Liebe Leser,

das FEEDBACK dieser Doppelausgabe behandelt zwei spannende Themen, neben anderen, die für viele Leute nicht minder interessant sind. Besonders die Abmahnschreiben aber auch die Erpressungen haben Wellen geschlagen. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen und hoffen auf weitere rege Beteiligung.

Unsere Adresse:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„Verschiedenes"

... Diese Typen, die sich nach Eurem Rat ein Game kaufen, ohne vorher im Geschäft zu testen, sind auch nicht echt! Wenn Sie dann nicht zufrieden sind, ist's immer Eure Schuld. Ist ja schließlich Ansichtssache, wie einem ein Game gefällt. Mit unserer Meinung stimmt die ASM nämlich fast immer überein. Ach ja, welchen Kommunisten habt Ihr denn da ausgegraben? Dieser Jürgen Ulrich behauptet doch, das Spiel „Jagd auf Roter Oktober" sei (wie er es so schön formuliert), reaktionär und antisowjetisch. Wenn man sich nicht mal „realistische" Handlungen ausdenken darf, wie soll sonst ein Spiel entstehen? Außerdem war die Vorlage ein Buch und nicht ein Hirngespinst eines Programmierers. Und jetzt das Schlimmste: Was sich diese Group namens BMPC erlaubt, ist doch wirklich die Höhe! Beleidigen diese ... doch einen Zeichner, dessen schwere Aufgabe es ist, unsere Wünsche zu erfüllen! Darum, lieber Manfred, Martina, Uli und all die anderen, bringt wieder die sagenhaften Titelbilder als Poster, und ab und zu mal ein Game Poster (a g'scheits!!!). Wir hoffen, daß dann alles wieder in Ordnung ist...
Nun hoffen wir, daß dieser Brief abgedruckt wird (denn so was macht ja sonst keiner („einzigartiger Service"), so daß wir bald zur Standardausrüstung der ASM werden!

The Pentagon & Osi

„Plan"

Als erstes muß ich Euch zu Eurer Zeitung, der ASM, recht herzlich gratulieren, denn ich finde sie recht übersichtlich. Was mir am besten gefällt, ist trotzdem der Bereich Secret Sevice. Toll, das neue Sonderheft von Euch. Zu diesem Gebiet habe ich auch mal eine Frage: Ich habe mir einen Plan zu „Into The Eagles Nest" gemacht. Wollt Ihr diesen Plan in Eurer nächsten Ausgabe veröffentlichen? Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir Antwort geben würdet.

Eric Lieb, Wald-Michelbach

(Anm. d. Red.: Schick' uns doch mal den Plan.)

„Anmerkungen"

Ich kaufe mir die ASM jetzt schon seit der Ausgabe 4/88. Ich finde Eure Zeitschrift sehr gut. Sehr interessant sind die Mikrowelle, der Secret Sercice und die Konvertierungen. Macht weiter so!!! Eure 2. Sonderausgabe gefiel mir sehr gut! Doch manche Tests waren zu lang (z.B. Football Manager II). Bringt doch in der nächsten Sonderausgabe wieder ein paar Poster! Die neue Software-Bibliothek ist echt spitze!!! (Gute Idee) Nun noch etwas zu Eurem Comic „Donald Bug": Ich verstehe, daß ein Zeichner es schwer hat, das Richtige zu zeichnen und daß er seinen eigenen Stil hat, doch solche Sachen wie „Vorbeug, Vorschütz, Vorhüpf" oder ähnliches könnte man ruhig mal weglassen!!! Dieser Meinung bin nicht nur ich, sondern fast alle, die ich kenne und die die ASM kaufen!!! ...

Michael Möllenhoff

„Karteikarten"

Ich bin 15 Jahre alt und lasse seit einem halben Jahr mit Begeisterung Eure Zeitschrift! An Tips und Spieletests ist Eure Zeitschrift nicht einmal von xxxxxx zu übertreffen! Nun möchte ich allerdings eine Beschwerde einreichen. Als in ASM 4/88 der Poster fehlte, dachte ich mir, sowas könne auch der besten Zeitschrift passieren. In Ausgabe Juni/Juli steht auf dem Cover folgendes: Neu Software-Bibliothek, jetzt können alle Top-Hits gesammelt werden! Fröhlich begann ich, ASM zu verschlingen, wobei ich las, nämlich auf Seite 3, daß in dieser Ausgabe ein Karteikarten-Festival (zunächst 4) gestartet wird! Leider konnte ich die 4 Karten zum Heraustrennen nirgends finden. Nun meine Frage: „War das Ganze ein Spaß?"

Thomas Chaloupka

(Anm. d. Red.: Nein, das war kein Spaß. Irgendjemand hatte dann vermutlich schon die Karten aus dem Heft rausgerissen. Bitte melde Dich nochmal bei uns, damit wir die Karten nachschicken können.)

„Ansehen geschmälert"

Zu dem Leserbrief von Markus Niessmer (Nr. 7/88) möchte ich folgendes sagen: Das Spiel „Jagd auf Roter Oktober" ist sehr wohl reaktionär, antisowjetisch und volksverhetzend. Es stellt die Sowjetunion und ihre friedliebende Bevölkerung als böse Finsterlinge dar, vor denen man am besten abhaut. Dieses Spiel ist nur dazu da, um das Ansehen der Sowjetunion zu schmälern und sie als „Reich des Bösen" darzustellen. Und was die Sportler betrifft, es gibt immer welche, die sich mit nichts zufrieden geben und immer mehr haben wollen.

Jürgen Ullrich, Rastatt

„Fragen"

Ich schreibe jetzt „schon" den dritten Leserbrief und einer wurde auch abgedruckt (danke!). Diesen Breif schreibe ich, weil ich ein paar Fragen an Euch habe: 1. Was bedeutet Muster von: 1 oder Muster von: 15? Wenn irgendeine Firma dabeisteht, weiß ich ja noch, wo Ihr das Programm herbekommen habt, aber unter den Zahlen kann ich mir nichts vorstellen. 2. Was sind eigentlich genau Public-Domain-Programme? Gibt es diese Programme auch für den Schneider CPC? So das wär's. Ich glaube, ich brauche nicht hinzuzufügen, daß Ihr die beste Computerzeitschrift seid.

Oliver Steck

(Anm. d. Red.: Die Zahlen hinter den Mustern geben auch die jeweilige Firma an. Dazu muß man auf die „Generalkarte" schauen. Hier sind die Firmen entsprechend durchnummeriert. Public-Domain-Programme sind Programme, bei denen der Programmierer auf das Copyright verzichtet hat. Sie dürfen frei kopiert werden. Es gibt sie auch für den Schneider (CP/M-PD).)

„Seltsame Umtriebe"

Die ist das erste Mal, daß ich meinen Senf zu Eurem Feedback dazugebe. Leider ist es kein besonders glücklicher Anlaß... als ich die Erpresser-Briefe einiger miesen Anticracker (wie ich vermute), in der ASM 7/88 las, stieg in mir die Galle hoch. Vor allem, da ich in letzter Zeit ähnliche Probleme habe. Obwohl ich seit gut einem halben Jahr nichts mehr mit Raubkopien am Hals habe (dank der Polizei), habe ich in regelmäßigen Abständen von ca. 2 bis 3 Wochen unfrankierte Päckchen, auf denen mein Absender stand, erhalten. Jemand hat diese mit meinem Absender an ein PLK geschickt. Der PLK-Inhaber hat diese nicht angenommen, und ich mußte bezahlen. In diesen Päckchen befand sich jeweils eine Kölner Zeitung. Außer diesen habe ich noch (wahrscheinlich von demselben Absender) unfrankierte Briefe mit dem Absender HTL erhalten. (ANM. HTL-Hotline, Name einer holländischen Cracker Group, die sich bestimmt nicht mit solchen schlechten Scherzen abgibt). Der Inhalt bestand ebenfalls aus einer Kölner Zeitung. Ich hoffe, daß Ihr (oder auch Leser) mir vielleicht ein paar Tips zum Schutz dagegen geben könnt.

Duce

„Copyright"

Ich habe mal eine Frage: Ich habe eine eigene Zeitung. Für diese Zeitung brauche ich nun sowas wie Donald Bug (ist ja nur ein Beispiel bzw. würde ich den nie abdrucken (!!!) unten auf der Seite). Angenommen, ich wollte Donald Bug in die Zeitung nehmen, müßte ich dann bei euch anfragen, ob ich das darf?

Daniel Cermek, Hamburg

(Anm. d. Red.: Ja, Du müßtest uns fragen, wenn Du etwas von uns abdrucken wolltest, da alle Beiträge – auch die Comics – urheberrechtlich geschützt sind.)

„Klarstellung"

Ich bin davon überzeugt, daß Ihr so weitermachen solltet, wie Ihr es bis jetzt getan habt, denn bis jetzt habt Ihr Euch von Ausgabe zu Ausgabe verbessert. Jetzt ist sogar schon die miese Kinoseite weg, super, das wurde aber auch Zeit. Und ich bin nicht der einzige, den diese Seite gestört hat. Wenn jetzt noch die Schachseite im Nichts verschwinden würde, hätte ich nichts dagegen, und Ihr währt auf dem besten Wege, die perfekteste Computerzeitung zu werden, die es gibt. Ich würde mich noch gerne zu dem Thema Bodybuilding äußern, denn ich bin der Meinung, daß es da etwas klarzustellen gibt. Wenn es da jemanden gibt, der sagt, daß man durch Bodybuilding nicht langsamer wird, der liegt da völlig falsch. Denn es ist so, wenn man seine Muskeln trainiert, dann werden sie aufgebaut, d. h., daß der Muskel dicker und stärker wird. Wenn ein Muskel sich also vergrößert, dann bekommt man mehr Masse. Und was haben wir alle im 7. Schuljahr gelernt? Doch wohl, daß sich Körper mit größerer Masse schwerer in Gang setzen als welche mit weniger Masse. Also ist ein guter Bodybuilder meist langsamer als ein Mensch, der kein Bodybuilding macht. Ich muß das ja wohl wissen, da ich eine Kampfsportart und Bodybuilding betreibe. Da treffen ja schließlich die zwei „Gegensätze" aufeinander. Nämlich Kraft und Schnelligkeit. Ich hoffe, daß dieser Brief abgedruckt wird, denn sonst gibt es wieder eine Art endlose Diskussion zwischen Leuten, die überhaupt keine Ahnung haben, und ich finde, daß das Thema auch eigentlich nicht in diese Zeitung gehört, sondern eher in die Sport Revue...

Oliver Z.

„Im vierten Anlauf"

Ich versuche erneut mein Glück, indem ich jetzt schon meinen vierten Brief an Euch schreibe, aber noch keiner im Feedback erschienen ist. Ich dachte, daß Ihr alle Briefe veröffentlicht, oder seid Ihr für einen etwas härteren Brief zu feige? Ich halte gerade die Ausgabe 7/88 in Händen, daher will ich mich auch zu dieser Ausgabe äußern: Die Titelbilder sehen wirklich schlimm aus. Besorgt Euch ein paar andere Designer für das Deckblatt. Als ich das Heft aufschlug, fand ich direkt die vier Karteikarten. Eine gute Sache, wie ich finde. Der nächste Schreck ereilte mich eine Seite weiter: Ich sah die schlimmen Zeichnungen von Stefan Bayer. Die Donald Bug-Story könnt Ihr ebenfalls weglassen, denn wenn ich Comics lesen will, kaufe ich mir welche. Dann ging es gut weiter bis zur Seite 24. Dort las ich einen Bericht vom Programm „The Ultimate Soundcracker", der ja wohl nicht zum Feedback gehört, oder? Der Bericht über den Dachverband „DEHOCA" war ganz informativ. Euer Mailbox-Bericht war spitze!!! Dann fehlte mir im Sport-Kaleidoskop die Vorstellung der „Sport-Spiele der Extra-Klasse...Software-Hits aus den USA, der von Euch auf dem Deckblatt angekündigt wurde. Das Poster sah irgendwie besch... aus. Warum konntet Ihr die Axxiom-Vorstellung nicht außerhalb des Sportteils bringen? Die Schachecke könnt Ihr so und so vernichten!!! Wieso stehen die Anwender-Programme am Schluß hinter Anzeigen, Wettbewerben, Secret Service?? Eine letzte Frage sei mir noch gestattet: aus welchem Grund ist bei Euch alles so ungeordnet? Ich hoffe auf eine Antwort oder Veröffentlichung in Eurer Zeitung.

Udo Röbenack

(Anm. d. Red.: Soooo ungeordnet ist die ASM gar nicht, zumal wir doch alles schön ordentlich in Rubriken unterteilt haben. Der Soundtracker-Text war „Im Blickpunkt" und aus Aktualitäts-Gründen an das Feedback angehängt. Wir fanden das besser als den Text rauszuwerfen. Die Anwender-Programme stehn bei uns eben am Schluß. Was ist daran schlimm?)

„Lob und Tadel"

Ich bin seit der Ausgabe mit dem Golfer als Cover (ich kann die Nummer nicht mehr feststellen, das Heft ist total abgegriffen und zerfled-

dert!) treue Leserin von ASM. Da Sie in Nr. 7/88 den Brief von Ina O'-Hara auch aus Hamburg (ich kenne sie trotzdem nicht!) abdruckten, habe ich nun auch die Hoffnung, daß meinem dasselbe „Schicksal" wiederfährt. Ich finde Ihre Titelseiten seit geraumer Zeit nicht mehr so das Gelbe vom Ei (obwohl zuviel Eigelb is' sowieso ungesund). Doch im Ernst, ich finde sie sogar geschäftsschädigend, denn ich habe folgendes erlebt: Im Bahnhofskiosk (ich kaufte gerade ASM 7/88) stand ein ca. 12jähriger „Boy" mit seiner Mutter und blätterte in ASM (wie ich). Als er sie kaufen wollte, sah seine Mutter das Cover, befand es als zu brutal und verbot ihm, es zu kaufen. Außerdem bin ich der Meinung, daß auch Poster von Spielen wie Pirates, California Games etc. mehr ankommen. Ihre Zeitung hat es meiner Meinung nach nicht nötig, für irgendwelche Typen, die an sich nix mit Computern zu tun haben, wie in einer Ihrer letzten Hefte Pierre Littbarski, Publicity zu machen. Anbei für die Littbarski-Fans in der Radaktion ein Picture Ihres Stars. (Hab's meinem kleinen Bruder geklaut). Nach soviel(!) Kritik habe ich auch einige Vorschläge und sehr viel Positives (wirklich!). Ich finde es gut, daß Sie keinen Hit des Monats küren (entgegen einiger Wünsche im Feedback), denn z.B. Sportgames und Adventures lassen sich nicht vergleichen. Allerdings habe ich einen Tip für eine Hitliste. Sie können doch eine Top Five Ihrer Redakteure aufgrund von Leserzeitschriften erstellen (vielleicht mit Preisausschreiben!?). Meine persönlichen Stars aus 7/88 sind M. Kleimann (Winter Edition), Thomas Brandt (Soccer Games 88), B. Zimmermann (Street Sport Soccer) und (Super-Stuntman). Echt genial geschrieben! Meine Erfahrungen mit der „Konkurrenz" (s. Ina O'Hara): Boys müssen sich irgendwelche Namen (bloß nicht der eigene!) wie 007, Al Capone oder Joshua Flint geben. In der Schule in Informatik dagegen gibt es im großen und ganzen null Probleme! Wie Alf sagen würde. Dazu noch eine Bitte: Können Sie vielleicht (möglichst bald!) das Programm „Lightspeed Pascal" auf dem Apple Macintosch testen, denn unsere Schule will es eventuell kaufen. Anfrage: Warum gibt es in den Ferien, die schönste Zeit, nur alle zwei Monate ASM?

Gabriele von Scharz, Hamburg

(Anm. d. Red.: Es gibt zwei Doppelausgaben, weil für uns Redakteure/innen die Sommerzeit auch was Gutes haben soll. Wir wollen nämlich auch mal Urlaub haben, jawoll!)

„Reset, zwo, drei..."

Ein dickes Lob an Eure Zeitung, Sie ist echt spitze. Nur ein Problem habe ich noch: Was heißt reseten?

Jan Weingarten, Schweiz

(Anm. d. Red.: Reseten heißt, einen Reset am Computer durchzuführen. Reset beutet „zurücksetzen" – in den Ursprungszustand versetzen, wobei es einen Reset mit und ohne Programmverlust geben kann. Bleibt das Programm im Speicher erhalten, kann man es anschließend, ohne es neu einladen zu müssen, wieder aufrufen.

„Sega"

Wir (die „SEGA-Champs") geben Euch einen guten Rat, falls Ihr keine Kritik vertragen könnt, werft diesen Brief besser gleich weg!!! Na gut, Ihr habt es ja so gewollt. Also, wir sind stocksauer auf Euch, da Ihr das SEGA-Master-System wie den letzten Hinterwäldler behandelt!!! Seht Ihr Blindgänger denn nicht, daß der C-64 der letzte Witz gegen SEGA ist? Also, warum könnt Ihr nicht mehr vom SEGA bringen? Wir sagen ja nicht, daß die ASM nur aus SEGA bestehen soll, aber ein bißchen mehr Platz für Sega kann man ja wohl verlangen, oder nicht? Aber ein kleines Lob für Eure SEGA-T(r)ips sollt Ihr trotzdem bekommen OK?

Sega-Champs

„In einer BRD-Zeitung unvermutet?"

Normalerweise gehöre ich nicht zu den Lesern Ihrer Zeitschrift. Doch Ihre Maiausgabe fand ich sehr ansprechend. Zur Erklärung: Die Zeitschrift ASM ist bekanntlich nicht in der DDR erhältlich, und der Informationsgehalt rechtfertigt nicht den Aufwand, den man zum Erlangen der Zeitschrift in der DDR benötigt. Aber zur Beruhigung Ihrer „Geschäftsinteressen", ich bin ein ganz großer Fan der Zeitschrift „Compute mit". Aber nun zurück zur ASM. Sehr interessant und in einer BRD-Zeitung völlig unvermutet, fand ich die Zuschrift von Ihrem Leser Jürgen Ullrich „Reaktionär und antisowjetisch". Desweitern ein ganz dickes Lob an Martina Strack für Ihren Beitrag „... und die Kids jubelten". Ein Vorschlag zur Gestaltung der ASM, ich würde Anwendersoftware und eventuell Hardwaremodultests stärker mit einbeziehen, das würde sicher die Lesergemeinde vergrößern.....

A. Stahl, Leipzig

(Anm. d. Red.: Wir haben uns über Ihren Brief sehr gefreut, haben allerdings doch einige Dinge anzumerken, für den Fall, daß diese Ausgabe doch in Ihre Hände gelangen sollte. Wir wundern uns darüber, daß Sie einen solchen Beitrag in einer BRD-Zeitung nicht vermuten. Warum nicht? Warum vermuten Sie Zensur einer solchen Meinung in der BRD? Außerdem: Warum glauben Sie, unsere „Geschäftsinteressen" beruhigen zu müssen? „Geschäftsinteressen" gibt es wohl „hüben wie drüben", auch wenn sie manchmal unter anderen Deckmäntelchen gehandelt werden. Das alles sollte allerdings nicht den Blick für eigene Maßstäbe trüben, die – ebenfalls „hüben wie drüben" – von der „offiziellen Version" durchaus abweichen können.)

„Power at Sea"

Ich finde es nicht gut, wie Ihr das Spiel „Power at Sea" bewertet habt. Eure Bewertung; Grafik 7, Sound 9, Spielablauf 7, Motivation 7, Preis/Leistung 7. Meine Bewertung: Grafik 9, Sound 10, Spielablauf 8, Motivation 11, Preis/Leistung 10. Ich finde es auch nicht gut, wie Martina Strack das Spiel mit mittelmäßig bewertet hat. Es ist wirklich gut. Wie denken andere Leser über das Spiel? Es wäre echt toll von Euch, wenn Ihr diesen Brief ausdrucken würdet. Ansonsten ist die ASM wirklich super.

Markus Beckmann, Duisburg

„Zum Brief von W. Hradek in ASM 5/88 Seite 19"

Im Anschluß an diesen Leserbrief (siehe oben) hat die Redaktion aufgefordert, doch Adressen bzw. Bezugsquellen von Software in Österreich bekanntzugeben. Bitte, hier ist eine: Intercomp, Import-Großhandel-Versand A. Mayer, Tel.: 05574/27344, Heldendankstr. 24, 6900 Bregenz oder G. Frey, Wien, Tel.: 0222/395725. Die obengenannten Firmen sind zu erreichen: Bregenz – 9.00 – 12.00 Uhr, Wien – nachm. und abends....

J.M. Riedl, Völs

(Anm. d. Red.: Thanx...)

„Abmahnschreiben 2"

Zuerst das übliche Lob an Eure Zeitung ist wirklich spitze. Aber nun zum eigentlichen Grund meines Briefes: In der Augabe 6/7 88 las ich den Brief, den der Sohn von Frau Peters erhalten hatte. Dieser sollte von der Firma „Joysoft" stammen. Ich habe einen Brief erhalten, der genau den gleichen Wortlaut hatte, aber mit dem Firmenlogo einer Firma mit dem Namen „T.S Datensysteme" versehen war. Auch dieser Brief kam aus Österreich. Ich kann nur alle warnen, die einen solchen Brief erhalten haben, das Geld zu überweisen. Denn schon die Unterstellungen wie: Tests haben ergeben, daß Sie mit Computerprogrammen handeln, deren Urheberrechte Sie nicht besitzen, sind eine Unverschämtheit. Das einzig Richtige für so einen Brief ist der Mülleimer. Ich möchte Euch von der ASM bitten, diesen Dingen doch einmal auf den Grund zu gehen.

Thomas Hauser

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für den Hinweis. Wir haben uns natürlich gleich mit T.S. Datensysteme in Verbindung gesetzt. Dort war man sehr erstaunt über die Abmahnungen, da sie ebenfalls nicht in Auftrag gegeben war. Bitte lies den offenen Brief der Firma T.S. Datensysteme an Dich und setze Dich mit der Firma in Verbindung. Es wäre wichtig, diese illegalen Abmahnungen zu stoppen. Außerdem bittet die Firma jeden, der ein solches Abmahnschreiben aus Österreich bekommen hat, das angeblich in deren Namen abgefaßt wurde, sich zu melden: Tel.: 0911/288286.)

T.S. Datensysteme
Vertriebsgesellschaft mbH

Herrn

Thomas Hauser

Über Redaktion ASM

Nürnberg, 23.06.88

Zeichen TS/he

Sehr geehrter Herr Hauser,

als Geschäftsführer der Firma T.S.Datensysteme möchte ich mich über die Redaktion der Zeitschrift ASM an Sie wenden.

Wie ich aus Ihrem Schreiben entnehmen kann, haben Sie einen angeblich in unserem Namen verfaßten Abmahnbrief erhalten.
Ihre Einstellung, daß für einen derartigen Abmahnbrief der Papierkorb der einzig richtige Ort ist, finde ich vom Prinzip her voll in Ordnung. Da wir jedoch gegen derartige Abmahnfirmen vorgehen möchten, würde es uns viel helfen, wenn Sie uns eine Kopie der Ihnen zugegangenen Abmahnung senden könnten. Wir würden dann versuchen, über unsere Anwälte die tatsächlichen Absender des Abmahnschreibens ausfindig zu machen.

Sie können mich auch gerne persönlich unter 0911/288287 anrufen.

Ich bedanke mich schon jetzt für Ihre Kooperationsbereitschaft und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

(Stephan Triebner)

T.S. Datensysteme · Vertriebsgesellschaft mbH
Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 83
Telefax 0911/26 89 73 ☎ 0911/28 82 86-7

„Public Domain"

In Ihrer Ausgabe Mai 1988 haben Sie bei den Public-Domain-News die Programme der Firma Digital Marketing für den C-64 vorgestellt. Ich las den Bericht mit großem Interesse. Besondere Aufmerksamkeit hatte die Disk „Tools V1.0" bei mir geweckt. Aus diesem Grund beschloß ich, mir mit einer der ASM-Kontaktkarten Informationen über dieses Produkt anzufordern. Da ich nicht vorhatte, die Diskette sofort zu bestellen, strich ich das Bestellfeld noch einmal extra dick durch, um Verwechslungen auszuschließen. Als ich zwei Tage nach dem Absenden der Karte aus der Schule nach Hause kam, fragte mich meine Mutter erstaunt, ob ich eine Bestellung aufgegeben hätte. Der Briefträger hatte meiner Oma nämlich ein Päckchen gegen 9.50 DM Nachnahme gegeben. Sie war natürlich ahnungslos und hatte geglaubt, daß alles seine Richtigkeit habe. Als meine Mutter mir das Päckchen gab, war als Absender der Name „Digital Marketing" vermerkt. Ich öffnete es schnell und fand als Inhalt neben einigen Blättern die Diskette, über die ich die Information haben wollte. Die Firma hatte sie mir einfach für 9.50 DM (5,– DM Diskette 4.50 DM Nachnahme und Verpackungsgebühr) zugesandt. Über diese Geschäftsmethoden bin ich natürlich sehr wütend, zumal ich die Kontaktkarte so genau ausgefüllt hatte (Bestellfeld extra durchgestrichen), daß Verwechslungen oder Mißverständnisse wirklich ausgeschlossen waren. Ich hoffe, daß Sie diesen Brief veröffentlichen, damit solche Vorfälle in Zukunft unterbleiben (ansonsten hätte die ASM-Kontaktkarte Ihre Funktion teilweise verloren).

Alexander Bitzen

(Anm. d. Red.: Wir haben gleich die Firma Digital Marketing angerufen, die uns versichert hat, daß hier ein Versehen vorgelegen hat. Dir wird der volle Betrag erstattet und die Firma Digital Marketing möchte sich nochmal bei Dir entschuldigen. Wir hoffen, daß Du inzwischen das Geld erhalten hast, die Diskette kannst Du natürlich behalten.)

```
Hallo A S M !

Zunaechst einmal wollen wir Euch zu Eurem hervorra-
gendem Magazin gratulieren. Echt spitze !
Etwas haetten wir jedoch zu kritisieren, und zwar in
welcher Reihenfolge Ihr die Tests bringt. Warum legt
Ihr die Tests nicht nach Computersystemen geordnet an?
So entsteht eine groessere Uebersichtlichkeit.
Nun konkret zu einem Eurer Spieletests:
Wir haben uns trotz Martinas schlechter Bewertung das
Game 'POWER AT SEA' zugelegt. Zum Glueck konnten wir
uns vom Gegenteil ueberzeugen.
Unsere Bewertung:
                                *
                               ***
  ┌ - - - - - - - - - ┐       *   *
  |GRAFIK..........9|      * HIT *
  |SOUND...........9|     **     **
  |SPIELABLAUF.....9|      *STERN*
  |MOTIVATION.... 10|       *   *
  |PREIS/LEISTNG...9|        ***
  └ - - - - - - - - - ┘       *
Ausserdem gefallen uns Eure Poster nicht im geringsten!
Warum habt Ihr nach 'Asterix' und 'Match Day II' nicht
so weitergemacht? Die anderen Poster sind zwar nicht
schlecht gezeichnet, aber was haben sie in einer
Computerzeitschrift zu suchen?
Ansonsten ist Euer Magazin wirklich tierisch gut!!!
Aber wir hoffen Ihr seid so fair und veroeffentlicht
auch diese Kritik!
                    So long,
         *M C A '88*  &  *CGGK'88* !!!
```

„HIHIHOHOHAHA?"

Jetzt geht's los. Liebe, hochachtungsvolle, geehrte und geschätzte ASM!!! HIHIHOHOHAHA (kaputtlach, brüll). HUHUHEHE (Luft, grunz) Nun zur Sache (HEHEHEHE): Wir (nich mehr einkrich) haben eine Bitte an Sie (fleh, fleh). Wir sind Kaputtlacher, ähhh, Looser, Quatsch, ach ja, Besitzer eines C-Plus/4. Können Sie nicht mehr Spieletests und Pokes sowie Spieleauflösungen für diesen schönen Computer bringen? (Sowie Jokes). Dann haben wir noch eine Frage: Gibt es für den Plus/4 das Spiel Ultima 4? Wenn ja, wo kann man es bekommen? Außerdem ist der C-64 nicht besser als unser Plus/4. Das sollen ja manche behaupten. Graphik, schön und gut, aber wo bleibt der Spielwitz? ...

Clever&Smart

(Anm. d. Red.: So weit wir wissen, gibt's Ultima 4 noch nicht für den Plus4. Ob's überhaupt umgesetzt wird, ist auch fraglich.)

„Erpresserbrief 1"

Ich las in der ASM Nr. 7 von dem Erpresserbrief im FEEDBACK. Das finde ich eine echte Sauerei, daß jetzt schon Erpressungen unter uns Computerfreaks die Runde machen. Man sollte solchen Leuten ihren Computer wegnehmen und extra harte Strafen für sie festlegen...

Nun aber zum eigentlichen Grund dieses Briefes. Ich würde gern an M. Scussolini schreiben, um ihm unsere Hilfe anzubieten. Denn wir alle in der Radaktion von International News, so heißt unser Club mit Zeitschrift, waren empört über diesen Erpresserfall. Wir sind zwar ein C-64/C128-Club, aber trotzdem wollen wir helfen, diesen Erpressern das Handwerk zu legen, da wir glauben, daß es egal ist, welchen Computer man hat. Selbst wenn wir ein ZX-80-Club (nichts gegen Computer) wären, so würden wir M. Scussolini unsere Hilfe anbieten. Denn: Wir Computerfreaks müssen zusammenhalten!!!

Auch ihr anderen, die vielleicht solch einen Erpresserbrief erhalten haben, sollten sich in der ASM-Redaktion melden!

Ihre Redaktion INTERNATIONAL NEWS

(Anm. d. Red.: Zunächst mal vielen Dank für das Hilfsangebot. Wir geben allerdings keine Adressen von Leuten, die uns geschrieben haben, heraus (es sei denn, dies wird extra gewünscht), so daß sich M. Scussolini selbst bei Euch melden müßte.)

„Mailbox"

Ich hatte da eine Frage wegen der Mailbox. Ich habe schon öfters in der Mailbox angerufen, aber ich hatte keinen Erfolg, sie zu benutzen, weil ich auf meinem Bildschirm nur diverse Zeichen hatte. Ich frage deshalb nach den genauen Daten der Box....

Marco Triesch, Hagen

(Anm. d. Red.: Die Daten sind: 8 Bit, keine Parität, Duplex full, 1 Stop Bit, Linefeed off.)

„Treue"

Da mittlerweile jeder Eurer 30 Leser (kl. Scherz!) Kritik abfahren ließ, werde ich nun über Euch herfahren! Good Luck!

Also: 1. Super Titelcover (wann kommt das als Poster?) aller Ausgaben! 2. Phantastische Tests, hier wird Luft rausgelassen (mehr geht wohl nicht). 3. Feedback: Einfach Waaaaaahnsinn!! 4. Secret Service läßt Computerherzen höher schlagen (meins auch). 5. Nicht so trostlos wie andere Computerzeitschriften (gelle?). 6. DM 6,50 sind gerechtfertigt (mein Tschengeld bringt's nicht ins Schwanken). 7. Wie wärs mit mehr Comics? So, mehr Haare sollt Ihr Euch nun nicht mehr herausrupfen! Abschließend: Die ASM ist das Beste, was ich je gelesen habe. Ein Leser bleibt euch doch noch treu (HA)!

Christian Eckhardt

„Preise"

Ich möchte Euch einmal zu Eurer Zeitschrift gratulieren, Ihr seid super. Leider lese ich erst seit kurzem die ASM, und da wollte ich mal etwas loswerden. 1. Zu Donald Bug – alle trampeln auf ihm herum. Das ist echt gemein. ich finde Donald Bug gut, lest die Comics gut durch, und Ihr seid derselben Meinung. 2. Eure Flop-Ten – könntet Ihr von der Redaktion vielleicht für jeden Computer eine Flop-Ten machen? Das wäre wirklich klasse!! 3. Die Archivbilder – ich habe mir schon ein Archiv zugelegt und ich hoffe, daß sich diese Anschaffung gelohnt hat. Es wäre super, wenn Ihr die Reihe mit mehr Bildern fortsetzen würdet! 4. Und dann noch eine letzte Frage. Wenn Ihr einem Spiel einen Hitstern gebt, könnt Ihr dann noch darunter schreiben, bei welchem Versandhaus man dieses Spiel am billigsten kaufen kann? Und natürlich zu welchem Preis, in Schneider, Commodore, Atari ST etc. unterteilt. Das war's!!!...

Michael Gasparic

(Anm. d. Red.: Wir können leider nicht drunter schreiben, bei welchem Versandhaus das Spiel am billigsten zu haben ist, weil wir auch nicht den Überblick über alle Preise aller Versandhäuser haben. Das ist wohl auch kaum zu schaffen.)

„Service"

Erstmal das obligatorische Lob für Eure Zeitschrift, doch nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Zur Klage von R. Mohr in Ausgabe 6/7: Ich habe genau Gegenteiliges über Versandhäuser zu berichten. Ich bestellte mir bei der Firma Joysoft das Supergame Pirates! Auch bei mir war genau wie bei R. Mohr die zweite Seite hin. Ich schickte die Fehlerbeschreibung und das Programm ein. Nach zwei Tagen rief ich bei Joysoft an, um mich zu erkundigen, was mit meinem Programm los war. Man teilte mir freundlichst mit, daß die ganze Lieferung defekt war. Drei Tage später hielt ich eine neue Pirates-Diskette in der Hand. Ich muß sagen: Ein geiler Service von Joysoft.

The Untouchables

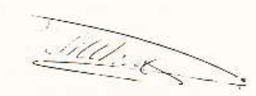
Das erste was ich nicht tun werde, ist Euch zu sagen wie gut Eure Zeitschrift ist, weil das ja jeder tut!!!
Als zweites und letztes werde ich über die Raubkopierer herziehen, die den Softwaremarkt und den Hardware Herstellern den Boden unter den Füßen wegziehen!
Alle meine Userfreunde, und auch ich, lieben unsere gemeinsame Freundin AMIGA Abgöttisch. Mit Trauer in den Augen sahen wir das erste Softwarehaus sterben, EPYX oh EPYX !!!
Mußte das wirklich sein? Ich will und muß auch ein Teil dieser Schuld tragen. Als mir immer und immer wieder neue Software angeboten wurde, die ich gar umsonst bekam, konnte ich nicht nein sagen. Aber das soll nun ein ENDE haben !!!
Ich gelobe Besserung und hoffe das alle AMIGA begeisterte mit mir gleich ziehen !!!
Ich werde immer noch Raubkopien besitzen und welche annehmen, aber ich werde mir regelmäßig, mindestens 1 Programm im Monat KAUFEN !!!
Da durch können die Programme doch nur besser werden. Die Programierer werden angespornt, die Software wird billiger und alle sind zufrieden !
Laßt den AMIGA und die anderen GUTEN Computer nicht sterben.
Ich hoffe das alle Computerfreaks dies ins Herz schließen und darüber nachdenken !!!
Auch grüße ich die Leute von WSS-Software die dies Thema in der letzten Ausgabe richtig rüber gebracht haben.
Es LEBE der AMIGA !!!

AH-SOFT HAMBURG
PS. WIR ALLE HOFFEN, DAS EPYX DEN AMIGA WIEDER LIEBEN LERNT !

Liebe ASM-Redaktion,
Ich lese Eure Zeitschrift schon recht lange und ich finde es wird Zeit, dass auch ich mal meinen Senf dazu gebe. 1. Euer Titelbild ist fast immer sehr gut gelungen. 2. Manfred Kleinmann solltet Ihr mal feste an den Ohren nehmen. Er ist vielleicht ein guter Chefredakteur aber das Spieletesten sollte er besseren Testern überlassen (z.b. Philipp, Martina). Da wäre z.b. Manhattan Dealers (ich besitze es nicht). Da schrieb doch Mr. Kleinmann: Grafik 12, Animation 11, Motivation 0 ! Ja wie geht denn das. Also auch wenn dieses Programm Moralisch tiefen Niveaus ist, so ist es doch mit super Animation ein gutes Kampfspiel. Auch sonst z.b. Winter-Edition wurde grauenhaft überbewertet. 3. Die neu eingeführten Karteikarten sind eine lobenswerte Idee. 4. Ihr geht viel zu grosszügig mit dem ASM-Hitstern um ! 5. Feedback: weiter so. 6. Poster: z.T. gut (z. Asterix im Morgenland). 7. ASM-Special: Superklasse ! 8. Konvertierungen: gut. 9. Kopfnuss: Super. 10. Dauer-Power: ebenfalls gut.

Genug gemeckert ! Ich hoffe, dass mein Brief trotz der Beleidigungen an Manfred Kleinmann (bitte nicht allzu tragisch nehmen) veröffentlichen werden.
Ansonsten macht weiter so (und Manfred soll sich bitte Mühe geben) und viel Erfolg mit eurer tollen Zeitschrift.

STILLI



„Epresserbrief 2"

Ich habe euch eigentlich schon längst einmal schreiben wollen. Als ich aber im Feedback den Brief von M. Scussolini gelesen habe schrieb ich Euch sofort, da ich auch bei Euch eine Anzeige aufgegeben habe und von diesen „ACCW – Anti Cracker Club West" einen Erpresserbrief bekam. Hier der Originaltext: Na Ihr Scheißer! Da Du mit Raubkopien handelst, muß der Anti-Cracker Club West (ACCW) Dir eine Lektion verpassen. Entweder Du überweist uns auf unser Konto DM 50,–, oder du bekommst eine Anzeige wegen illegalem Raukopien-Handel. Ich warne Dich, ist das Geld nicht innerhalb von 5 Tagen überwiesen, rufen wir anonym bei der Polizei an. Das ist Deine letzte Chance. Volksbank BLZ 25491744 Ktonr. 53399800 – überleg es Dir gut.
Ich habe damals das Geld natürlich nicht überwiesen. Ich glaube, mit der BLZ und Kontonummer dürfte es nicht schwer sein, den oder die Erpresser ausfindig zu machen. Aufgrund solcher Erpresserbriefe an die Privatadresse könnt Ihr es vielleicht nochmal überlegen, ob Ihr nicht wieder die PLK Nummer abdrucken wollt. Mir ist es jedenfalls vergangen, nochmal eine Kleinanzeige bei Euch aufzugeben. Ich hoffe, Ihr schnappt die „Scheißer" bald. Der Brief ist von 3252 Bad Münder am Deister abgeschickt worden. ich hoffe, Ihr könnt dadurch den Täter ausfindig machen.

WCCC

„Monitor"

Ich dürfte wohl zur absoluten Minderheit Ihrer Leserschaft gehören! Ich habe nämlich noch gar keinen Computer! Da ich mir jedoch in Bälde einen Amiga anschaffen will/werde, informiere ich mich seit vier Monaten durch Ihre Zeitschrift über den Softwaremarkt. Doch nun zum eigentlichen Sinn und Zweck meines Briefes: Ich habe mich schon bei verschiedenen Stellen über Amiga, Software usw. halbwegs kundig gemacht, bin dabei aber auf das Monitor-Problem gestoßen. Welcher is' denn nu' der Richtige für mein zukünftiges Grafikwunder? (Die Atari-User mögen mir dieses Wort verzeihen). Da mir Ihre Screenshots in der Asm (verzeihung ASM, natürlich) sehr gut gefallen, möchte ich fragen, was für einen Monitor sie benutzen, bzw. welche anderen Sie mir noch empfehlen können. Daß die Monitore in bunt sein müssen, versteht sich. Bitte widmen Sie der Antwort im Feedback, welches mir übrigens durch hohen Informationswert über Lesermeinungen sehr gefallen hat, ein paar Worte, damit mein Brief nicht vergebens war.....

Michael Simon, Soest

(Anm. d. Red.: Der Monitor sollte auf jeden Fall RGB-fähig sein. Es gibt eine ganze Reihe von guten Monitoren. Wir benutzen den 1081 von Commodore und sind sehr zufrieden damit.)

„Cracker programmieren"

Da in letzter Zeit so viel über die Crackerzene geredet und geschrieben wird, möchte ich Ihnen und Ihren Lesern Informationen aus der wirklichen Szene zukommen lassen, von denen viele nicht einmal geträumt hätten. Es gibt Cracker bzw. Crackergruppen, die mit dem Cracken (fast) aufgehört haben und in Ihrer Freizeit professionell programmieren. Es sind von Leuten (Computer-Legenden) wie z.B: ECA, Starfrontiers, SCA, HQC und PBA (alle Amiga) und TRIAD (C-64) Programme entwickelt worden, die teilweise schon zum ASM-Hit gekrönt wurden. Gut 40% der gesamten in Deutschland programmierten Amiga-Software stammt von Crackern, die bisher (fast) als einzige in der Lage waren, brauchbare (!) Spiele zu entwerfen. Einer der obengenannten Programmierer hat gegen andere Cracker sogar einen so guten Programmierschutz geschrieben, daß das Spiel nur von einer einzigen Gruppe gecrackt werden konnte (mit Fehlern). Diese „High Tech-Cracker" haben auf die gesamte europäische Crackerszene noch so einen Einfluß, daß bestimmte Programme gar nicht erst „rumgehen". Ebenfalls ist der Erfolg der Softwarepolizei in dem letzten halben Jahr nicht auf die Fähigkeit der Beamten, sondern auf das Anzeigen der Programmierer (Ex-Cracker) zurückzuführen. Diese wollen nämlich einen „freien, sauberen" Schwarzmarkt, der von sogenannten „fast get'em – fast crack'em" – Crackern versaut wurde, die manchmal sogar Freezer benutzen (hallo Beastie Boys). Daher wurden in letzter Zeit so viele Raubkopierer hochgenommen, und mit unserer Hilfe werden es noch mehr werden (hehe). Ich glaube, daß jetzt alle ziemlich erstaunt sind, da ja fast jedes 3. Spiel, das sie spielen, von einem Cracker-Gehirn erdacht und geschrieben wurde.

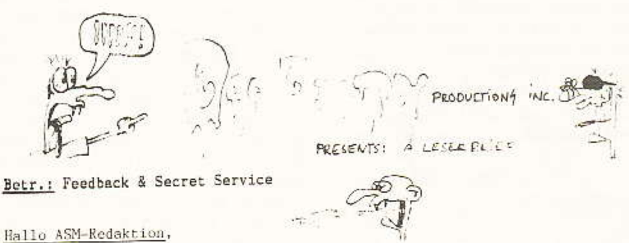
Dr. M./Alphaflight

„Microwelle"

Ich möchte hiermit anfragen: 1. Ob sie in der Mikrowelle auch Basic-Programme annehmen. (Soweit diese eine entsprechende Qualität haben) 2. Ob diese Rubrik systemgebunden ist, (z.B. Amiga, C-64 & Atari ST).

Ernst Olaf

(Anm. d. Red.: Die Mikrowelle ist nicht systemgebunden, und wir nehmen auch Basic-Programme an.)



Betr.: Feedback & Secret Service

Hallo ASM-Redaktion,

ich glaube, it's time to write a Leserbrief (yeah!!!!) !!!

Zuerst natürlich das obligatorische Lob (heuchel). Eure Zeitschrift ist wirklich super (ächt!). Die einzigen Minuspunkte sind das Fehlen des Horrorskops und ein zu kleiner Secret-Service-Teil für den Amiga!
Ansonsten macht weiter so!!!

Jetzt aber meine Frage (grmpf): WIESO bewertet Ihr Grafiken bei Spielen, die mit Malprogrammen gemacht sind genauso gut wie andere ? Okay, es ist auch schwer gute Grafiken zu malen, aber sie zu programmieren ist eine andere Sache!!! Ich kenne eine Menge Spiele, die so gemacht wurden.
Zum Beispiel:

- Test Drive
- Powerplay
- Uninvited
- Tae kwon do
- Teile von Feary Tale
- Feud

und es gibt sicher noch eine ganze Menge mehr!!!

Jetzt aber zu Secret Service (Jubel, kreisch, grööhl, ächz, Herzattacke)
Tips zu Feary Tale:
Wozu der Kohle und den netten Extras immer hinterher rennen? Will man etwas aufnehmen, sollte man zuerst in den Pause-Modus gehen, dann "Game"/"Music" anklicken und schauen, was passiert! Unter dem "Music"-Icon kommt das "Take"-Icon hervor und man kann den gewünschten Gegenstand so oft aufnehmen, wie man will (goil wa'). Schaltet man aber den Pause-Modus wieder aus, so ist der ganze Spass vorbei. ACHTUNG: Beim Ausplündern von Leichen funktioniert es nicht!!!!
Anschließend ist es ratsam, des öfteren "Skull" zu benutzen. Man hat ja genug davon (kicher!!).

Das war's – Tschüss

Doc Dirty

PS.: Entschuldigt die vielen Tipfehler!

Hallo ASM-Redaktion

Ihre Zeitschrift ist und bleibt die beste in Sachen Computersoftware.
Trotzdem muß ich ein bißchen Kritik loswerden. Ich finde, ihr testet
immer noch zu wenig Games für den Amiga. Wenn man dagegen den Atari ST
nimmt, sieht man auf fast jeder 3 Seite (ich weiß, etwas übertrieben)
Games für den ST. Jetzt sagt bloß nicht, es gäbe für den Amiga nicht
genug Soft. Und nun zu Donald Bug. Zugegeben "The Sratch Master" die
Zeichnungen sind wirklich nicht schlecht, aber der Witz, wo soll der
sein? Es könnten sich ja ASM-Leser Storys für Donald Bug ausdenken, so
wie Andreas Jahnke. Warum werden im Secret Service denn immer soooo
uralte Games wie Bruce Lee "behandelt". Man kann den Platz doch besser
verwenden, oder? So das wars in Sachen Kritik (die ihr ja wohl
vertragt!). Jetzt habe ich noch ein paar Fragen. Wo kann ich gute Sound
Digitalisierer für meinen Amiga bekommen und wie teuer sind diese? Ach
ja, in Sachen Amiga-Virus. Ich finde es echt ätzend, das Gruppen so
einen Schrott produzieren. Was soll den der Sinn dabei sein? Außerdem
ist es für Commodore ja keine gute Reklame, wenn immer mehr Leute, die
sich einen Amiga holen wollen, nicht kaufen, weil der Amiga ja
besonders von der Viruswelle bedroht ist. Ich weiß, es gibt genug
Virus-Killer, aber die hat eben nicht jeder!!!

Porky

P.S. :Bitte druckt diesen Brief ab, wenn auch verkürzt. Ich möchte
nämlich wissen, wie die anderen Leser darüber denken.

„Cracker und Software"

Obwohl zu dem o. g. Thema mit Sicherheit schon viel geschrieben wurde, möchte ich mich, nachdem ich die Szene ca. 1 Jahr verfolgt habe, zu Wort melden. Zu meiner Person: Ich bin 27 Jahre alt und von Beruf Polizeibeamter. Aber auch ich als C-64 Besitzer komme so wie viele auf ca. 500 „Raubkopien", denn selbst ich kann es mir nicht leisten, immer Originale zu kaufen. Wenn ich allerdings sehe, was teilweise für ein Software-Müll existiert, frage ich mich, wieso die Hersteller solche unverschämten Preise verlangen. Das Preisniveau ist unbestritten eindeutig zu hoch. Also kann man den Crackern ihr Handeln gar nicht mal übelnehmen. Ich meinerseits kaufe Originale nur nach einem entsprechenden Test in ihrer wirklich guten Zeitschrift und weil ich es manchmal leid bin, ohne deutsche Anleitung an den Raubkopien herumzusuchen, bis endlich mal wieder ein Erfolgserlebnis eintritt. Ich denke da nur an „Bard's Tale", ohne Anleitung unspielbar. Ich bin mir auch darüber bewußt, daß das Cracken, entgegengesetzt anderer Meinung, kriminell ist, wenn die Software dann verkauft wird, bin aber für eine Straffreiheit, wenn diese lediglich a. für den eigenen Bedarf hergestellt wird, oder b. kostenlos weitergegeben wird. Selbst in meinem Kollegenkreis befinden sich etliche hundert Raubkopien, und ich möchte einmal kundtun, daß sogenannte „Razzien" bei verschiedenen Crakkern (z.B. CCC Hamburg) nicht von allen Polizeibeamten gebilligt werden, zumal dieser Club nur Schwachstellen aufzeigte und keine Eingriffe in die Datenbanken vornahm. Weiterhin sollten die Software-Häuser überlegen, wie dem Käufer ihrer Produkte bei Datenverlust etc. besser und schneller geholfen werden kann, z.B. durch eine Sicherheitskopie mit in der Packung oder durch einen entsprechenden Gutschein, der das Anrecht auf solch eine Kopie verspricht. Denn bisher ist die Lauferei doch noch groß, wenn es darum geht, ein nicht funktionierendes Programm umzutauschen. Ich jedenfalls habe Verständnis für die Cracker, sofern sie keinen gewerblichen Nutzen (Verkauf) daraus ziehen.

Name der Redaktion bekannt

„Fragen"

Ich brauche Euch ja nicht zu schreiben, wie super Eure Zeitschrift ist. Ihr lest es ja eh in jedem Brief. Aber ich würde gern drei Dinge sagen. 1. Ich finde auch, daß Ihr eine Demo-Top-Ten machen solltet. Aber bitte nicht nur Commodore 64, sondern auch für alle anderen Computer. 2. Eure Zeitschrift ist zwar aktuell, aber die meisten Games kenne ich schon. Was ich damit sagen möchte, ich kaufe mir auch regelmäßig amerikanische Zeitschriften, und die haben Games (für Amiga, C64), die ich nicht mal vom Namen her kenne. Warum ist das bei Euch nicht so? 3. Die Preise von den Spielen stimmen nicht immer. Wenn Ihr also schreibt ca. 45 DM oder ca. 50 DM (Disk) für ein Spiel, kostet es um die 60 DM. (Bei uns jedenfalls). Liegt das daran, daß Ihr vielleicht Prozente bei den Firmen bekommt? P.S. Wenn man ein Spiel selbst geschrieben hat, könnt Ihr das auch testen (wenn man es Euch schickt)?

Cito from Meam

(Anm. d. Red.: Zunächst mal zu den Preisen: Wir kriegen keine Prozente von den Firmen. Jede Firma entscheidet aber innerhalb eines gewissen Rahmens (empfohlene Preise) die Preise für die einzelnen Games selbst, so daß wir nur Zirka-Angaben machen können. Selbst geschriebene Games können in der Rubrik MICROWELLE beschrieben werden. Also, ruhig zuschicken! Daß amerikanische Zeitschriften oft früher über die Games berichten, liegt daran, daß dort die Games auch viel früher auf dem Markt sind. Oft dauert es Wochen, manchmal sogar Monate, bis die Games auf den europäischen Markt kommen. Und wenn Du so manches Game früher hast als Du es in der ASM findest, dann liegt das daran, daß ca. vier Wochen vor dem Erscheinen die aktuelle ASM ja schon fertig sein muß. D. h.: Wir hatten das Game schon vier Wochen vor dem Escheinungstermin der ASM oder sogar noch früher.)

„Streit"

Ich wollte mich Zum Einen bei Ihnen für meine Behauptung entschuldigen, Sie würden keine Kritik drukken (3/88). Sie haben mir das Gegenteil bewiesen. Zum Zweiten wollte ich mich zum Brief von „The KPR SYNDIK4CATE INC." äußern (5/88).

Sehr geehrte Herr(en)/Dame(n)/Ding(e) (THE KPR SYNDICATE INC.) ???

Was Sie in Ihrem Brief schreiben, ist eine Unverschämtheit sondergleichen. 1. Ich lasse mich von Ihnen nicht als „Schlaumeier" bezeichnen und 2. habe ich mit „TGS, Kempten" ja wohl nichts gemein (oder beleidige ich etwa Müllmänner und greife die ASM mit Beleidigungen an?). Sie schreiben: „...Sie ziehen ja gar nicht über die ASM her, und Sie äußern sich nicht dazu (neeeeiiiin, bloß nicht). (Diese Ironie hört sich ziemlich zensierend an.) Wollen Sie mir etwa verbieten über die ASM „herzuziehen" oder mich zu ihr zu „äußern"? Wir leben schließlich in einem Rechtsstaat, wo jeder seine Meinung äußern kann, und wenn Sie sich mit mir streiten wollen, dann bitte in einem sachlichen und nicht in einem beleidigenden Ton!!!

Peter S. Mainhardt

„Indizierungen"

Bevor ich Euch stundenlang lobe (die ASM ist echt super!), komme ich direkt zur Sache! Nämlich zum immer noch umstrittenen Thema Indizierung. Ich finde die Typen, die in der BPS arbeiten, sind nur dort, weil sie selber sich die Brutalo-Vidios reinziehen wollen, denn die Typen haben äächt keine Ahnung! Denn wieso kommt es dann, daß (ich weiß, keine Namen!!!) ein Spiel, bei dem man Menschen abballern muß (klar, mußte sofort indiziert werden) indiziert wurde, aber ein ähnliches Spiel mit gleicher Handlung, bei dem man aber auch noch seine Gegner mit 'nem Panzer zu Brei brettern kann (was viieel mehr Spaß macht als nur das öde Ballern) immer noch für uns Kids zu kaufen ist?!

Zombi

(Anm. d. Red.: Ein Spiel kann nur dann indiziert werden, wenn ein Jugendamt einen Antrag auf Indizierung stellt. Es wird dann von der BPS geprüft, ob das Game indiziert werden soll oder nicht. Die Spiele, auf die kein Jugendamt aufmerksam wird, kommen erst gar nicht bis zur Bundesprüfstelle. So ist das nämlich. Deshalb kann ein Spiel gleichen Inhalts indiziert bzw. auch nicht indiziert sein, je nachdem, ob ein Jugendamt einen Antrag auf Indizierung gestellt hat oder nicht.)

„Peinlich bis lächerlich"

Im sog. „Feedback" wird die ASM ja allmonatlich von ihren (wahrscheinlich 9-11jährigen) Fans auf's höchste gelobt, aber dem kann ich ganz und gar nicht zustimmen. Fangen wir an beim Schreibstil: Ich habe überhaupt nichts gegen eine flotte Schreibe, aber der in der ASM praktizierte Stil ist streckenweise peinlich bis lächerlich. Unterlaßt doch bitte die blödsinnigen Englischspielereien (das soll wohl cool wirken?), von den schlichtweg idiotischen Testüberschriften („Muskelmann macht Matsch aus Menschen", „Gary Granit aus Hollywald", „ja, wo läuft er denn", „Schau mal, da fliegt ein Auto-wo?" usw) ganz zu schweigen. Immerhin seid Ihr nicht mehr ganz so stark darin, ein besonders chaotisches Layout zu entwerfen, aber auch in den neueren Ausgaben kann man mitunter kaum etwas lesen, da der Hintergrund für den Text schlecht ausgewählt ist. Die Qualität der Bildschirmfotos ist öfter mies... Das Letzte vom Letzten aber sind die sog. Donald-Bug-Comics. Ein Comic hat meiner Meinung nach immer noch etwas mit Komik zu tun, doch bei Bayers Machwerken kann man nach Witz oder gar Pointen lange suchen. (Auch nach mehrmaligem „Witz-komm-raus-Rufen" sah ich nur eine etwas idiotische Ansammlung von steifen Bildchen). Ich kenne jedenfalls keinen, der über Donald Bug lacht. Ein anderer Punkt: Ich kann mich des Verdachtes nicht erwehren, daß Ihr von gewissen deutschen Softwarefirmen bestochen seid (subjektive Meinung). Und wenn ich dann Tests, wie den von „Strange New World" lese (4/88, S. 43), packt mich das kalte Grausen. OK, das Spiel ist unter aller Sau, aber muß es in solch einer unobjektiven, blöden und niveaulosen Art niedergemacht werden (soll wahrscheinlich witzig sein)? Eines jedenfalls muß man Euch lassen: Kritik in den Reihen Eurer Leser habt Ihr noch nie unterdrückt.

Gregor Sucharowski, Berlin

„Zuviel Maniac Mansion"

Zuerst muß ich Euch das übliche Lob ausrichten. Eure ASM ist hyper-maxi-geil. Aber dennoch möchte ich einiges kritisieren. Ich fand es nicht gut, daß Sie in Ihrer Ausgabe 5/88 im Secret Service fast zwei Seiten nur für das Spiel Maniac Mansion berücksichtigt haben. Außerdem gab es noch vier Kurzhinweise in dieser Ausgabe über dieses Spiel. Es gibt ja wohl genug Tips zu anderen Spielen, die dort hätten untergebracht werden können. (Jawohl!!!) Ich hoffe, so etwas kommt nicht mehr vor!?! Ansonsten geht Eure Zeitschrift und ihr Inhalt voll in Ordnung.

(Anm. d. Red.: Wir finden, daß diese umfangreiche Berücksichtigung von Maniac Mansion im Secret Service völlig richtig war. Denn: Wirklich sehr viele Leute besitzen dieses Spiel und haben uns schon alles Mögliche dazu gefragt. Eine Klärung war also von vielen Leuten verlangt worden. Unsere Hint-Hunt-Ecke strotzt nur so vor Fragen nach Maniac Mansion. Den absoluten Rekord hält zur Zeit die Frage nach dem Schlauch. Wo isser? (über'n Daumen gepeilt ca. 150 Anfragen allein dazu!!!)

Auch das ist ein Beweis dafür, daß das Interesse an Maniac Mansion so groß ist, daß die ausführliche Darstellung im Secret Service gerechtfertigt war. Sollte das Interesse an einem bestimmten Programm wieder mal so groß sein, werden auch wieder mal zwei Seiten damit belegt, auch wenn das zu Lasten anderer Tips geht.)



„Monitorprobleme und Wertung"

Nach dem üblichen Lob (ASM ist super, sie ist das Beste, was derzeit auf dem Markt ist, etc.) möchte ich Euch mal fragen, was Ihr machen würdet, wenn Ihr Euch in folgender Situation befinden würdet: Also fangen wir mal sanft an. Mit meinem Commodore Farbmonitor 1802 war ich ein ganzes Jahr zufrieden, bis er vor etwa vier Monaten andauernd zu piepsen (Ja, er machte „driiii, driiii") anfing, was mir beim Spielen unheimlich auf den Keks ging. Also brachte ich ihn zu Voby, wo ich ihn auch gekauft hatte. Es dauerte zwei Monate, bis er wieder neben meinem C-64 stand. Dann wollte ich erstmal in Ruhe „Krakout" spielen – aber die Farben waren total falsch eingestellt. Schwarz war braun, rot war orange usw.)! Also wieder zu Voby und nach 1 1/2 Monaten konnte ich endlich wieder Krakout spielen (ausnahmsweise ohne driiii und anderen Farben). Gut einen halben Monat ging das gut. Dann auf einmal, ganz nebenbei, geht der Bildschirm aus – nein, noch schöner, er bekommt keinen Saft mehr. Also, schon wieder ein Defekt! Nett, was? Nun, ich weiß, daß Ihr den Monitor nicht per Knopfdruck in Ordnung bringen könnt, also frage ich Euch, wißt Ihr im Raum Düsseldorf einen Betrieb, der mir (meinem Monitor) helfen könnte?

Doch nun zu Euerer Zeitschrift: Ihr seid fast perfekt, aber ein bißchen Kritik ist (leider) auch dabei – Lob natürlich auch! Fangen wir von vorne an: 1. Titelbild – super, könnte nicht besser gemacht werden! 2. Vorwort – ganz nett (Manfred, weiter so!). 3. Donald Bug – finde ICH super! Über die Zeichnungen läßt sich streiten, aber ich mag nun mal diesen Stil!). 4. ASM – der Inhalt – gut, relativ übersichtlich. 5. Tests – allererste Sahne, behaltet Überschriften, lustige Kommentare, die Fotos sind super (wie wäre es mit einem kleinen passenden Kommentar zu den Fotos?) 6. Feedback – eine der besten Sachen in ASM (was heißt „FEEDBACK" ???) 7. Billig – Spiel – Tests – mehr!!! 8. ASM – Hit-Stern, nicht so oft vergeben! 9. Public Domain News – für mich nicht so interessant – lese ich nicht. 10. Wissenswertes rund um den Software-Markt – super (unbedingt vergrößern!). 11. Im Blickpunkt ist ganz interessant zu lesen, nur müßten sie ausführlicher geschrieben sein! 12. Spielhalle – ich kommen mit meinen 13 (ääh, ich bin aber bald schon 14!!! – peinlich!) Jahren?? aber sie (Spielhalle ASM) ist ganz unterhaltsam! 13. Konvertierungen – sie sind ja für einen Freak wie mich ganz wichtig, aber ein bißchen zu knapp. 14. Microwelle – auch eine der Sachen, die dazu beitragen, daß man sich ASM kauft! 15. ASM-Beziehungskiste – gut, man kriegt endlich mal die Tester zu Gesicht (grauenhaft, aah!), aber die Fotos (?) müßten besser sein! Das, was soeben in den Klammern stand, bitte nicht so ganz ernst nehmen! 16. Kopfnuß – Super-, Spitzen-, Oberklasse, gut (kurz: fast das Beste). 17. Wettbewerbe – gut, aber wenig Preise für den C-64 (nicht alle Preise für Amiga und ST). 18. Anwender – Lese ich nie! 19. ASM Gesammelte Werke – ganz okay. 20. ASM – Generalkarte – gut (endlich erfährt man mal ein paar Adressen!). 21. Game Over – gut (so lassen)! Den Rest (ASM-Service usw.) lasse ich mal zusammen – im Großen und Ganzen ganz nett! So, jetzt habe ich mal zu allem meinen Senf dazugetan.. Ich hoffe, Ihr druckt meinen nicht ganz so kurzen (nicht so untertreiben!), ähm, sagen wir mal, den etwas (hüstel) längeren Brief trotzdem ab. So, mein Computer wartet, ich – Mist der Monitor ist ja weg! – Also, ich hole mir jetzt eine ASM und lese sie mir noch mal gut durch. Übrigens, druckt doch mal ein Familienfoto von Euch ab, das man sich dann schön ins Zimmer hängen kann. (Ich sammele nämlich Naturkatastrophen!) So, ich hoffe, Ihr seit jetzt schön eingeschlafen, und ich kann jetzt aufhören zu schreiben.

Rolf Imig, Düsseldorf

(Anm. d. Red.: Wegen der Monitorreparatur, guck'doch mal im Branchenfernsprechbuch. Da findet sich bestimmt ein Laden, der Dir Deinen Mon. günstig repariert.)

„Zu Leserbriefen und C-128er"

Ich bin zwar kein großer Briefschreiber (und Leserbriefe schon überhaupt nicht), aber einmal muß es, nach fast zwei Jahren Lektüre ASM, doch sein. Das übliche Lob am Anfang möchte ich mir zwar nicht schenken, aber kurzfassen: Ich warte jeden Monat, daß die ASM nun endlich in meiner Post ist und checke sie fast immer sofort durch, ob etwas von Interesse für mich dabei ist (ausführlich Lesen fordert bei dem umfassenden Informationsangebot schon etwas mehr Zeit). Mein Kompliment für Eure Zeitschrift. Heute habe ich die Juni/Juli-Ausgabe auf den Schreibtisch bekommen. Eine der ersten Rubriken, die ich immer lese, ist das Feedback, und genau dazu – bzw. speziell zu einigen Leserbriefen – möchte ich meinen Senf loswerden.

1. Kritik an einigen Eurer Rubriken oder der Aufmachung der ASM: Es ist schon seltsam, wenn einige Leser meinen, Euch unbedingt bevormunden zu müssen, was Aufmachung etc. betrifft. Ich finde gerade die Abwechslung und Vielfalt Eurer Zeitschrift so positiv. Sich an Rubriken wie „Donald Bug", Flop 10 usw. aufzuhängen, die sowieso nicht viel Platz beanspruchen, ist Kleinkrämerei. Es gibt bestimmt Leser, die sich gerade an so lockeren Beiträgen freuen (ich zähle mich auch dazu). Dazu zählt für mich auch Euer Berichts-Stil. Wenn Dirk Dietrich in seinem LB das als dumme Witze bezeichnet, kann ich ihn nur als humorlos bedauern. 2. Immer wiederkehrende LB zum Thema Raubkopie. Ich frage mich allen Ernstes, ob jemand, der seine Programme in Form von Kopien erwirbt oder auch welche zieht, schon einmal ein richtiges Programm selbst erstellt hat und sich bewußt ist, welcher enorme Arbeitsaufwand hinter jedem einzelnen Spiel steht. Ich empfehle jedem aus diesem Personenkreis, einmal einen Versuch zu wagen, (wenn man ein Programm cracken kann, ist der Programmierjob nicht weit) und nach getaner Arbeit zu versuchen, sein Programm mit einigermaßen Gewinn zu vertreiben. Wenn sich dann nach einigen verkauften Originalen das Programm wie Unkraut ausgebreitet hat, ist zwar der Beweis erbracht, daß er sehr gut programmieren kann, nur – er hat nichts davon. Die Gefühle würden mich interessieren!!!. 3. Wichtig!!! – LB von R. Mohr zu Problemen mit Original-Software. Beim Lesen dieses Briefes hat sich mir der Verdacht aufgedrängt, daß der Schreiber (wie ich auch) leidgeprüfter Besitzer eines neuen C128D ist. An diesem Wunderding (erkenntlich am Blechgehäuse statt Plastikführung) hat nämlich Commodore freundlicherweise Änderungen am Disketten-DOS vorgenommen. Dadurch ist ein Laden von Programmen, die DOS-Routinen zum Nachladen oder zu Kopierschutzzwekken missbrauchen, ziemlich hoffnungslos. Abhilfe: eingebautes 1571-Laufwerk auf Adresse 9 ändern und mit einer 1541 (falls vorhanden) versuchen. Leider klappt das auch nicht immer (vielleicht ist im Kernal des 128er selbst auch noch etwas faul). Probe aufs Exempel: Im Kaufhaus oder beim Freund auf 64er versuchen, wenn's da geht, liegt's an der Hardware.

Zwei Fragen: A. Hat jemand ähnliche Erfahrungen mit dem neuen 128er oder schon Lösungen zu dem Problem KERNAL/DOS? B. Weiß jemand, wie man die eingebaute Floppy 1571 des „Blech-128D" hardwaremäßig auf eine andere Geräteadresse umstellt? 4. „Erpressung" auf S. 19 und „Im Blickpunkt" auf S. 24. Das sind ja zwei „Hämmer". Mir ist von so etwas in meinem weitläufigem DV-Bekanntenkreis noch nicht zu Ohren gekommen. Wenn ich was mitbekomme: Der nächste Brief folgt. Nun ist der LB doch ganz schön lang geworden. War gar nicht meine Absicht, und das will ich auch dem „Feedback" nicht zumuten. Aber: Punkt 3 und meine zwei Fragen gehören drauf (meine ich). Ansonsten freue ich mich auch über eine persönliche Antwort.

Oswald Sommer

(Anm. d. Red.: Wir haben ähnliche Erfahrungen mit dem Kernal-Dos, können aber leider auch keine Lösung anbieten. Wer weiß was?)

„Polizei bereits eingeschaltet"

Vielen Dank, daß Sie sich meiner Sache („Erpressung" – A.C.C.W. – M. Scussolini) angenommen haben und meinen Brief abgedruckt haben. Sie verstehen sicherlich, daß ich die sog. Beweismittel bereits der Polizei übergeben habe. Ich kann Ihnen aber versichern, daß sich dieser Fall so abgespielt hat. Deshalb hier nochmal mein Aufruf: An alle Amiganer! Wer hat noch einen Erpresserbrief erhalten? Seid mutig und meldet Euch bei der ASM! OK! Im Übrigen hat die Ermittlung bei der Polizei ergeben, daß es sich bei den Tätern um Norddeutsche im Raum (Postleitzahl 3540) ... handelt. die Polizei ist weiter der Ansicht, daß es schwer ist, dem A.C.C.W. auf die Schliche zu kommen. Ich bitte deshalb nochmals um die Mithilfe aller Amiga-User....

M. Scussoloni

(Anm. d. Red.: Wir hoffen mit Ihnen, daß die Polizei mit der Ktonr. und der BLZ was anfangen kann.)

Sehr geehrte ASM-Redaktion! Halstenbek, 22.5.88

Ich lese seit einem halben Jahr die ASM, da es meiner Meinung nach die beste Softwarezeitschrift ist. Der Umfang von ASM ist spitze, besonders das Feedback und der Secret Service gefallen mir.

ASM hat lediglich zwei Minuspunkte. Zum einen die Unübersichtlichkeit, die besonders durch die verschiedenen Wertungskästchen in den einzelnen Genres auffällt. Zum anderen die Titelbilder von ASM. Sie sind zweifelsohne gut gezeichnet, aber jedesmal, wenn ich zum Kiosk fetze, um die neue ASM zu ergattern, trifft mich der Schlag und ich weiß nicht, ob ich einen Lachkrampf kriegen oder in Tränen ausbrechen soll. Die Titelbilder wirken auf mich durchweg lächerlich.

Mein Vorschlag: Stellen Sie ein Sonderheft mit den Titelbildern zusammen, die Sie noch veröffentlichen wollten und statten Sie die ASM mit ansprechenderen Titelbildern aus.

Noch eine Ergänzung zu den Warps aus 'Great Giana Sisters' von 7/88: In der Level Sechs existiert auch ein Warp. Etwa einen Screen vor der Bonuslevel in der Mitte der längeren Plattform, die unter Giana verschwindet, wenn sie drüber läuft.

Also, machen Sie weiter so! (Über die zwei oben genannten Punkte sollten Sie eventuell mal nachdenken.)

André Hohenstein

André Hohenstein

P.S. Ich würde mich sehr freuen, wenn ich in einer der nächsten Feedbacks meinen Brief wiederfinden würde.

„Immer schlechter“

Seit einiger Zeit lese ich nun schon die ASM, und ich meine, sie wird von Heft zu Heft schlechter. Ich denke auch, daß Sie unfähig sind, Spiele relativ objektiv zu testen. Mir, und vielen anderen Lesern sicher auch, reicht ein Bildschirmfoto eines Spiels völlig. In der Vorstellung des Spiels sollten sie schreiben, was alles im Spiel vorkommt und welche Handlungsmöglichkeiten der Spieler hat. Sind die Leute im Secret Sevice noch nicht einmal fähig, die Namen der Leute, die die Tips zu den Spielen zuschicken, zu behalten? Ihr Chefredakteur, ist der so eingebildet wie es scheint? Oder warum findet man in fast jeder Ausgabe auf der ersten Seite ein Foto von ihm? Bei dem Interview mit P. Littbarski sollte man denken, man liest den Kicker oder eine andere Sportzeitschrift, denn sie schreiben 1/4 über Litti und Computer und 3/4 über Litti und Fußball. Gegen die Schachecke habe ich eigentlich nichts, aber könnt Ihr sie nicht auf eine Seite kürzen? Auch gegen leicht oder gar nicht bekleidete Damen habe ich nichts, aber solche Bilder möchte ich in einer Softwarezeitschrift nicht sehen. Über die Donald Bug Comics von Stefan Bayer würden noch nicht einmal Leute aus dem Altersheim lachen. Nun noch zu Ihren Titelbildern, mit denen man die Wände eines Kindergartens tapezieren sollte, so kitschig sind sie. Nichts gegen den Zeichner M. Bromley, der ja wirklich ganz ordentliche Bilder malt, diese passen aber überhaupt nicht in die ASM. Was z. B. hat die halbnackte Kriegerin von Ausgabe 5/88 mit Computern zu tun? sollten sie meinen Brief als Beleidigung auffassen, entschuldige ich mich herzlich.

Christoph Angenendt, Isselburg

(Anm. d. Red.: Wir halten uns eigentlich schon für befähigt, relativ objektive Tests durchführen zu können (die Betonung liegt auf relativ, weil es zu einem Spiel etliche Meinungen geben kann). Daß bei der Vielzahl der Einsendungen zum Secret Service schon mal ein Name verschütt gehen kann, sollte man uns eigentlich verzeihen. Wir sind nämlich auch nur Menschen und eigentlich gar nicht eingebildet. Wobei wir gleich beim nächsten Punkt wären. Unser Chefredakteur ist nicht eingebildet (wir wußten gar nicht, daß es den Anschein hat, als wäre er's). Auch in anderen Zeitschriften ist es durchaus üblich, das Bild des Chefredakteurs oder z.B. des Herausgebers im Vorwort zu platzieren. Aber wir können's ja auch mal anders machen (und haben das zum Teil auch schon getan). Jetzt zu den Titelbildern. Viele Programme beinhalten Szenen, die auf unseren Titelbildern einfach „bildlich“ umgesetzt werden. Da schlüpft man z.B. in die Rolle eines Kriegers oder in die eines Motorradfahrers u.s.w. Unsere Titelbilder haben also mit den Inhalten von Software sehr wohl etwas zu tun.)

„Gebündelte Kritik“

Wir sind Stammleser Ihrer Zeitschrift seit der Ausgabe 4/86. Das dürfte eine geeignete Grundlage sein, mit diesem Brief Kritik zu üben. Da der Brief sonst überdimensionale Größe annehmen würde, sparen wir uns außer der eigentlichen Kritik alles (das ist auch der Grund, warum die Kritik in Stichpunken erfolgt).

Negatives: 1. Einige Rubriken Ihrer Zeitschrift scheinen geheime Fürsprecher in der Redaktion zu haben, da sie sonst längst weggefallen wären. Ein besonders geeignetes Beispiel dafür ist wohl die „Schachecke“, die in den Leserbriefen häufig schlecht, aber selten bis nie gut bedacht wurde. Dagegen empfanden wir es als wahre Wohltat, daß z.B. die „Kino-Hitparade“ von Ihnen aus dem Programm genommen wurde. 2. Im Prinzip haben wir gegen Ihren etwas saloppe- ren Stil nichts einzuwenden, wenn es dabei nicht zu Übertreibungen kommt. Als schönes Beispiel dafür dient ein „Breakout-Test“ in der letzten Ausgabe, wo der Redakteur mit ungefähr folgenden Worten begann: Ich werde jetzt nicht sagen, „schon wieder eine Breakout-Variante!“. Damit zeigt der Verfasser dieses Artikels, daß von Ihrer Zeitschrift eine Unmenge von Floskeln verwandt werden (wie z.B: „Get it!“ am Ende jedes zweiten Artikels). 3. Eigentlich halten auch wir es für eine gute Idee, daß Sie eine Jahresumfrage machen. Diese gerät aber leider zu einer subjektiven Farce, denn der „gude alde“ C-64 ist doch mit Sicherheit nicht der zweitbeste Computer in der BRD. Ebenfalls finden wir beide „Out-Run“ zwar enttäuschend, es gab aber doch sicherlich mehr als drei schlechtere Programme. Daß diese in der Statistik nicht weiter vorne liegen, ist damit begründet, daß sie einfach unbekannter sind. 4. Die Auswahl des Redakteurs für den jeweiligen Test ist auch nicht immer glücklich, da häufig Programme getestet werden, deren Tester einfach keine Ahnung vom jeweiligen Thema haben. Daß die „Pirates-Kopfnuß“ einfach total daneben ist, wissen Sie hoffentlich selber...! 5. Ein Leser wollte eine Gesamtnote einführen, was Sie abgelehnt haben. Die Begründung, man könne keinen einfachen Durchschnitt bilden, ist insofern falsch, als daß man doch trotzdem einen ungefähren Gesamteindruck von einem Spiel hat. 6. Sie sagten, daß Sie Ihre Titelbilder (und Poster) für besonders gelungene Bilder halten und deswegen abdrucken. Demnach müßten Sie einen stark eingeschränkten Kunstgeschmack haben, da die Titelbilder meistens aus einem Bereich kommen. Nebenbei gesagt wünsche ich dem ASM-Leser viel Spaß, dessen (katholische) Mutter das Titelbild der Ausgabe 5/88 sieht (keine eigenen Erfahrungen!).

Positives: 1. Die variable Testgröße entspricht der verschiedenen Wichtigkeit und Aufmerksamkeit, die ein Programm hat. 2. Der Secret Service hat uns schon relativ häufig geholfen, wenn man von einigen absolut undisqualifizierten Beiträgen absieht (z.B. „They stole a million“). Besonders gut ist auch der Umfang dieser Rubrik (wegen der Karten). 3. Die Public-Domain-News haben sicherlich ein berechtigtes Dasein. 4. Sie drucken keine themafremde Werbung. 5. Als wichtigsten Vorteil sehen wir, daß Sie durchaus kritikhörig sind, was ja auch der Grund dafür ist, daß wir jetzt schon 1 1/2 Stunden nicht „gedaddelt“ haben. Wie gesagt, verzichten wir wegen der Länge des Briefes auf Zusammenfassung und überlassen Ihnen die „nackte Kritik“ (Maddeß sagt: „Nicht Kritik – Wahrheit!“)

Maddeß (Lorenz Stöckl)
Lonzo (Matthias Schmahl)

„Kriminell oder nicht?“

Bevor ich mit der Kritik anfange (no Panic – Kritik kann ja auch positiv sein), habe ich noch eine Frage zu den Erläuterungen des Rechtsanwalts in ASM 7/S. 25: Ich selbst gehöre zu den Leuten, die sich noch nie ein Game gekauft haben (deshalb fehlt auch meine Adressenangabe). Ich will nämlich wissen, ob ich ein Verbrecher bin. Wenn ich Spiele kopiere oder kopiert bekomme, dann läuft das immer ohne Geld ab. Ich habe unter meinen Freunden mehrere Tauschpartner, die das genauso machen. Außerdem kopieren wir nur bereits gecrackte Software. Ich hoffe, daß Ihr diesen Brief abdruckt und meine Frage beantwortet. So, nun darf ich mal als zweijähriger ASM-Leser Kritik loswerden. Ich beziehe mich auf Ausgabe 7/88: Titelbild: Gut – ist wenigstens mal was anderes als auf sonstigen Zeitschriften. Vorwort – weiß nicht, ich lese immer drüber weg. Donald – nett, manchmal zwar kalt, aber erträglich. Inhaltsverz.: Naja – Bilder sollten raus und dafür sollten die Seitenzahlen von allen Spielen angegeben werden. Tests – sehr gut, einziger Fehler, Ihr müßt bedenken, daß Eure Leser keine solchen Spieleprofis sind wie Ihr, deswegen solltet Ihr etwas mehr auf den Schwierigkeitsgrad eingehen. Feedback: Super – wenn Ihr meinen Brief abdruckt, ist es unschlagbar. Im Blickpunkt: – hm, wo ist da der Unterschied zu Tests? Flop – amüsant, warnt Käufer. Hits – gut, auch wenn es nicht unbedingt immer mein Geschmack ist. Hotline – gut und übersichtlich. Public Domain – gut, wenn alles so billig wäre! News – mittelmäßig etwas unübersichtlich!. Spielhalle – muß nicht sein. Konvertierungen – gut, leider meist nur schlechte Nachrichten für C64/128. Microwelle – super Idee! Beziehungskiste – gut, schreibt mal über Rob Hubbard! Kopfnuß & Secret Sercice – super, Ihr solltet bloß massige Wiederholungen vermeiden (wie z.B. Codes für Super Aliens)! Schachecke – ich bin derselben Meinung wie viele andere Leser – raus damit! Oldie – gut. Kleinanzeigen – gut. ASM-Dauerpower – in Ordnung, aber Ihr könntet ruhig mal wieder was für meinen Rechner (C64/128) anbieten. Gesammelte Werke – da hinten stehen sie gut! Man findet sie immer, und stören tun sie auch nicht. Poster – das Poster in Nr. 7 war wieder mal nichts. Bringt doch Poster von Games (wie Krakout oder die Poster im Special) und nicht so'n Fantasiekram!

Lupi

(Anm. d. Red.: Auch das Weitergeben von Kopien ohne Verkauf ist strafbar.)

Liebe ASM-Redaktion ,

bevor ich zu den Hauptteilen meines Schreibens komme,möchte ich ersteinmal
meine Meinung zu den "sahnemäßigen" Verbesserungen und Neuerungen äußern.
Als Texthintergrund Sreenshots zu verwenden (Nr. 3-'88) ist wirklich eine
spitzenklassige Idee (Warum nicht öfter ?) ! Die neuen "Outfits" des Feed-
backs,des Secret Service und der Konvertierungsseiten "machen echt an" !
Ebenso die "Karteikarten" zu den einzelnen Spielen (Ihr übertreffi euch
nochmal selbst) ! Prognose: Wenn diese Tendenz weiter anhält,wird die ASM
noch zu einer Kultzeitschrift (Falls sie das nicht schon ist).Und von Eurem
lockeren Schreibstil ganz zu schweigen ......(Schwärm ...)
Nun zu meinen Hauptanliegen (nicht aufhören zu lesen,ne,ne!).Der folgende
Absatz sei an alle softwareproduzierenden (Sch..-Wort) Firmen gerichtet !!
Es wird immer und immer wieder über Raubkopierer geklagt,dabei gibt es dies-
bezüglich doch eine ganz (wirklich !) einfache Lösung.Man braucht nur zu ver-
anlassen,daß alle Leerdisketten auf einen Preis von ca. 30 DM gelegt werden.
Die Preise für die Programme könnten dann auf 5-20 DM fallen,da jeder die
Orginale kaufen würde (Und,man weiß ja: "Kleinvieh macht auch Mist").So wäre
der Umsatz der Firmen gedeckt,denn in der Form würde sich raubkopieren nicht
lohnen (Wer bezahlt schon 30 DM für eine Leerdisk ???).
So,und jetz'e kommen ein paar Fragen und Tips die förmlich nach einer Beant-
wortung schreien (Ebenfalls lesen!).
Warum druckt Ihr nicht mal die ganze Red. fotomäßig ab (natürlich alle auf
einmal !) ? Man könnte meinen Ihr traut Euch nicht (los,gebt es zu!).Nebenbei
an die anderen Leser zu den Postern: Jeder hat seinen eigenen Geschmack !
Meinereiner zum Bleistift fährt voll auf die Fantasy-Bilder ab!Ein Hoch auf
Mark Bromley!! Nun weiter.Was macht Ihr eigentlich mit den Euch zugesandten
Programm Mustern ??? Kommen sie zurück,könnt Ihr sie vieleicht (vorausgesetzt
Ihr behaltet sie) an Clubs ausleihen ?? Das Ihr einzelne PD-Programme testen
wollt finde ich gut,aber treten da nicht Benachteiligungen auf (z.B.:"Warum
war mein Amiga nicht drin ??") ?? Zu etwas persöhnlichem."Laufen alle Amiga-
Programme auch auf dem 2000'er ??".Jetzt noch eine Reihe von Vorschlägen und
"Kleinkram".(Bei allen Wörtern mit "Klein" ist nicht Manfred gemeint,ehrlich!)
Ach ja,bevor ich's vergesse.Seit Ihr an einer Kopfnuss zu Ports of Call
interessiert ??
Oooohhhhh.Mist !! Jetzt ist das Programm kop$~.p)~ß~5a6 §$65

Nachdruck:

Mit freundlichen Grüßen
gez. Sascha Wagner

Anm. d. Red: Muster dürfen wir weder verleihen noch verkaufen, und bei PD kommt ja jeder mal dran!

Panzer, wohin man sieht

Programm: Future Tank, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Time Warp, **Muster von:** Rainbow Arts

Dieses Ballergame spielt ausnahmsweise mal nicht im Weltraum. Man fliegt auch nicht, man rollt, und zwar mit einem Panzer. Ansonsten ist es natürlich trotzdem ein Ballerspiel. Die Aufgabe besteht ganz einfach darin, möglichst alle Gegner eines Levels zu vernichten. Nur, die wollen nicht vernichtet werden!

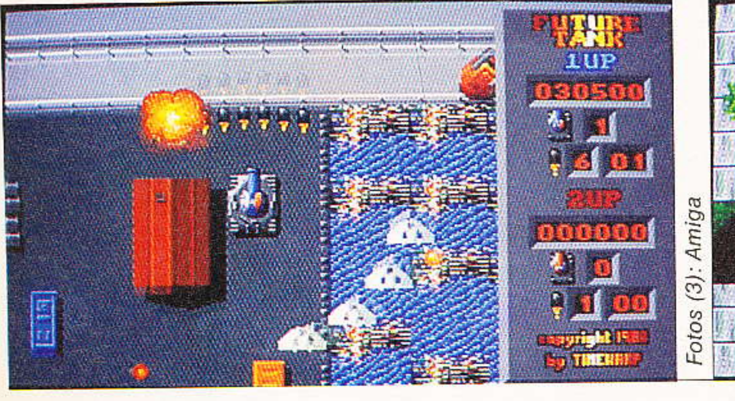
Das Spiel findet in einer Landschaft statt, die erheblich größer als der Bildschirm ist. Deshalb wird bei Bewegungen des Panzers der Screen gescrollt. Hier zeigt sich auch gleich eine Schwäche von **FUTURE TANK**: Das Scrolling ist nicht ganz sauber. Irgendwelche Anforderungen werden auch nicht an den Spieler gestellt. Fahren, zielen, ballern, das ist alles, was man tun muß. Das reicht allerdings auch, denn die Gegner legen ein ziemlich agressives Verhalten an den Tag. Der eigene Panzer wird von anderen Fahr- und Flugobjekten attakkiert. Es gibt zwei Sorten von Bodenfahrzeugen. Panzer, die auf den Spieler schießen und Panzerwagen, die den Panzer des Spielers verfolgen und zu rammen versuchen, was den Verlust eines Lebens bedeutet. Aber wir steuern ja einen Panzer, und die haben die Eigenschaft, sich mit einer Kanone wehren zu können. Während man Jagd auf die feindlichen Objekte macht, zu denen auch „Flugzeuge" gehören, kann es ab und an passieren, daß ein „M" über den Bildschirm fliegt. Dieses muß abgeschossen werden. Je nachdem, welche Farbe ein solches „M" hatte, bekommt man dann stärkere Feuerkraft. Das sieht dann so aus, daß statt dem einen Schuß, den man normalerweise abfeuert, mehrere nebeneinander herfliegen. Damit kann man natürlich fast nie danebenschießen. In jedem Level gibt es ein blaues, mit EXIT beschriftetes Feld. Man kann dieses Feld zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansteuern, was eine Beförderung in den nächsten Level bedeutet. Dies sollte man aber nicht zu früh tun, da die nächsten Level allmählich schwieriger werden. Die größte Besonderheit von FUTURE TANK ist der Zwei-Spieler-Modus. Zwei Spieler können hier gleichzeitig auf die „Jagd" gehen. Grafisch ist dieses Programm gut. Der Sound ist brauchbar, reißt aber niemanden vom Hocker. Die Steuerung ist sehr exakt und das Spielen macht Spaß. Etwas merkwürdig ist, daß für die High-Score-Anzeige sowie für das Intro des Spiels der Interlace-Mode des Amiga genutzt wird. Was soll das? Der einzige Effekt ist, daß sich niemand diese Bilder lange anschauen wird, da sie flackern.

Kommen wir zum Schluß: FUTURE TANK ist nicht schlecht, der Preis ist also gerechtfertigt. Die Anschaffung lohnt sich jedenfalls, auch wenn ich davor zurückschrecke, es einen Hit zu nennen. Wenn das Scrolling sanfter und die Titelmelodie besser wäre, dann vielleicht, so aber... Na ja, man kann es ruhigen Gewissens kaufen, vorausgesetzt, man mag Ballerspiele.

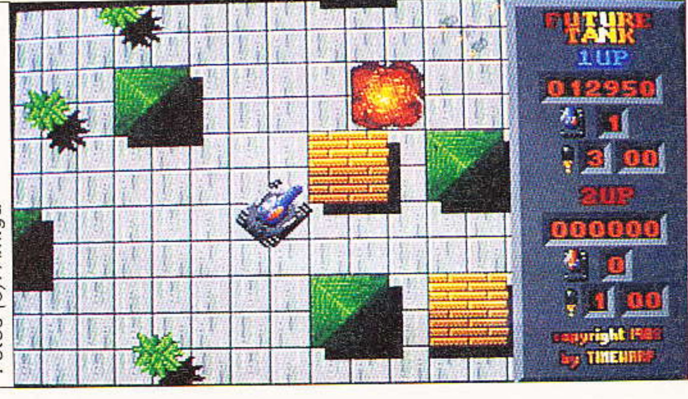
Ottfried Schmidt



Grafik	9
Sound	7
Motivation	9
Spielablauf	9
Preis/Leistung	9



Fotos (3): Amiga



Total abgegriffen

Programm: Tangent, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Softek, England, **Muster von:** 1.

Was ist das: Es bewegt sich von links nach rechts, sondert von Zeit zu Zeit einige pixelgroße Objekte ab, die einer Reihe sich in der anderen Richtung bewegender Sprites zu sehenswerten Explosionen verhelfen und gibt dabei auch noch recht kriegerische Geräusche von sich? Hierbei handelt es sich, Sie werden es sicher schon vermutet haben, nicht um einen wegen verfrühtem Redaktionsschluß amoklaufenden ASM-Mitarbeiter, sondern um ein Ballerspiel der Gattung „kennst du eins, kennst du alle". Diesmal haben wir dieses Erzeugnis dem noch verhältnismäßig jungen Programmierteam von **SOFTEK** zu verdanken.

Während der Hintergrund in immerhin drei Geschwindigkeiten scrollt, was einen perspektivischen Effekt zur Folge hat, fliegt unser Raumgleiter mit atemberaubender Geschwindigkeit ziellos vor sich hin. Immer wieder versuchen gegnerische Flugkörper den unaufhaltsamen Flug zu stoppen, was selbstverständlich in einer recht wüsten Ballerei gipfelt. Zwischendurch werden immer wieder Extras aufgesammelt, deren Wirkung aus unzähligen anderen Spielen dieses Genres sattsam bekannt sein dürften. Hat man genügend Gegenspielern den Garaus gemacht, gelangt man in ein höheres Level, was zwangsläufig eine Erhöhung des Schwierigkeitsgrades nach sich zieht.

Technisch ist an **TANGENT** kaum etwas auszusetzen. Das Scrolling und die Animation der Sprites bewegen sich auf hohem Niveau, und auch der Sound genügt den heute zu stellenden hohen Anforderungen. Warum die Programmierer sich jedoch eines derart abgegriffenen Themas bedienen mußten, um uns von Ihrer handwerklichen Meisterschaft zu überzeugen, wissen wohl nur die Spieleschöpfer. Somit wurde an TANGENT wieder einmal einiges an Talent verschwendet, daß besser in andere, kreativere Bahnen gelenkt worden wäre.

Klaus Vill

Grafik:	8
Sound:	8
Spielablauf:	5
Motivation:	6
Preis/Leistung:	5

R2D2 und C3PO in der Hauptrolle



Foto: C-64

Programm: Droids, **System:** C-64, 128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Muster von:** Mastertronic.

Auch die Androiden sollen ja 'mal zu ihrem Recht kommen. Nicht länger sind so nebensächliche Figuren wie Luke Skywalker, Han Solo, Prinzessin Leia, Yoda oder Darth Vader interessant, nein, die netten, allseits beliebten Roboter aus Star Wars geben sich in diesem Game zu einem recht guten Sound die Ehre. Die Story: Die beiden Droiden werden auf einem Planeten gefangengehalten und versuchen nun, gemeinsam auszubrechen, um die oberste Ebene dises feindlichen Stützpunktes zu erreichen. Daß das gar nicht so leicht ist, wird man im Verlauf des Spiels schon merken. Die Programmierer haben sich nämlich hier ein absolut schwieriges Steuerungssystem einfallen lassen, welches das Spielchen sehr diffiziel gestaltet. Es ist nämlich nicht möglich, die Figuren direkt über Stick zu steuern, sondern man muß über Befehlskästchen, die unterhalb der Spielfläche eingeblendet sind, die gewünschten Optionen anwählen. Relativ nervig ist dieses Steuersystem auch deswegen, weil man noch nicht mal die Aliens abschießen kann, während man läuft, nein, man muß sogar dafür auf eine andere Option gehen. Stößt man auf Sperren, so kann man einen der beiden Robots an ein Terminal anschließen. Was dann kommt, kann man wirklich eine gute Idee nennen. Auf die Spielfläche wird nämlich eine Art Senso eingeblendet, man muß dann wie beim richtigen Senso die Kombination wiederholen, und wenn man das geschafft hat, öffnet sich die Barriere. Die Kombinationen werden immer schwerer, je höher der Level wird. Alles klar? Gut, dann komme ich nun zur Bewertung, ok?

Jörg Heckmann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Verkürzte Kopie

Programm: The Runner, **System:** Amiga, **Preis:** 49 DM, **Hersteller:** Digital Soft Production, **Muster von:** Digital Soft Production, Zentralstr. 66a, CH-2503 Biel

Es war einmal vor einiger Zeit, da gab es auf dem C64 ein Spiel, das trug den Namen *Loderunner*. Dieses Spiel bereitete mir stets viel Freude. Lange Jahre mußten vergehen, bis dieses Programm den Weg zum Amiga fand. Und als es da so im Amiga hockte, da merkte ich auf einmal, daß es seinen Namen geändert hatte. Es nannte sich jetzt: **THE RUNNER.**

Soviel zur aktuellen Märchenstunde. Was jetzt kommt, das sind Fakten (starker Anfang, was?). Also, das Spiel *Loderunner* ist ja inzwischen in Ehren ergraut. Deshalb wunderte ich mich auch ein wenig darüber, daß es doch noch eine Version davon für den Amiga gab. Natürlich nicht die Original-Version, aber immerhin, die Ähnlichkeiten sind unübersehbar. Es ist ein typisches Gerüst-Spiel, bei dem ein Männchen, das hier wie PAC-MAN mit Füßchen aussieht, über das besagte Gerüst steuert. Dabei müssen Geldsäcke eingesammelt werden, damit sich eine Tür öffnet, durch die man den Level verlassen kann. Bei einem echten Gerüst-Spiel dürfen natürlich die Gespenster nicht fehlen, die unseren Helden jagen. Gegen diese kann man sich aber wehren. Dies geht, indem der Feuerknopf gedrückt wird. Daraufhin wird ein Grube gegraben, in die die Gespenster fallen. Diese Gruben schließen sich aber kurz darauf wieder. Entweder wird das betreffende Gespenst dadurch noch etwas gespenstischer, es löst sich auf, oder es springt vorher aus dem Loch. Man muß beim Grubenbuddeln aber aufpassen, daß man sich nicht selbst hineinbefördert (Man erinnere nur das berühmte Sprichwort). Zumindest solange sich die Grube am unteren Rand befindet, wo es ja nicht noch weiter nach unten geht. Auf den oberen Etagen kann es sogar sinnvoll sein, sich in eine Grube fallen zu lassen, um den Gegnern zu entkommen. Übrigens, steckt ein Gespenst in einer Grube, so kann unser Held darüber hinweglaufen, ohne daß ihm etwas geschieht. So führt die Jagd also die Leitern hoch und runter und die Gerüste entlang. Manchmal verwandelt sich ein Gespenst, das in eine Grube fiel, in einen Geldsack, der natürlich Bonuspunkte bringt.

Soviel zum Spielgeschehen. Die Grafik ist natürlich nicht gerade das Gelbe vom Ei, dies liegt aber auch am Spiel selbst. Bei einem Gerüst-Spiel hat man nun mal nicht solche Variationsmöglichkeiten. Auch die Animation sowie die Bewegung der Spielfiguren hätten etwas flüssiger sein können. Dafür kann aber vor dem Spielstart die Geschwindigkeit festgelegt werden, was ich sehr positiv finde. Als besonderes Bonbon wurden zahlreiche Musikstücke ins Programm mit eingebaut. Und dies nicht nur im Titelbild, sondern auch im Spiel selbst. Dabei wurde auch darauf geachtet, daß im Spiel vorkommende Geräusche die Musik nicht „abwürgen", was ja leider bei vielen Spielen geschieht. Dies wurde einfach durch die Benutzung von nur dreien der vier Soundkanäle erreicht. Drei Kanäle spielen die Musik, der vierte läßt die Geräuscheffekte ertönen. Einfach, aber wirkungsvoll!

Foto: Amiga

Bei THE RUNNER hätte mit Sicherheit noch einiges verbessert werden können, trotzdem ist aber ein lustiges Spiel entstanden, das man immer wieder mal spielen wird. Bis zu einem Hit ist es aber noch ein weiter Weg. Steuerung, Animation und die Bewegungen konnten nicht voll überzeugen, dafür ist der Sound, auch dadurch, daß es viele Melodien gibt (wie viele, stand noch nicht fest), sehr gut. Nur der Preis, der ist mir ehrlich ein wenig zu hoch. Zehn DM weniger hätten's auch getan. In diesem Sinne, schaut's Euch mal an.

Ottfried Schmidt

Grafik	5
Sound	9
Motivation	8
Spielablauf	6
Preis/Leistung	6

Hits mit Witz

Programm: Now Games 5, **System:** C-64 (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 28 DM (Spec. Kass.), ca. 32 DM (Kass. C-64,), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Virgin Games, London, England, **Muster von:** Virgin.

Und noch 'n Sampler, der zwar noch nicht die x-te, aber immerhin schon Die fünfte Auflage erlebt. Die Rede ist natürlich von den **NOW GAMES 5** von **VIRGIN**, die mir bis jetzt immer durch die durchweg gute Qualität der aufgenommenen Programme gefallen haben. Beginnen wir den Reigen mit dem „schwächsten" Game namens **KAT TRAP**. Katzenmenschen haben die Erde erobert, und so wird ein braver Roboter in den Kampf geschickt, der den Computer der Außerirdischen vernichten soll. Das Ganze artet dann aber in eine öde, horizontal scrollende Baller-Orgie aus, bei der ab und zu Bonuswaffen abfallen und Gegner auftauchen, gegen die man null Chance hat. Das Scrolling ist gut, der Sound beim 64er durchschnittlich und beim Specci kaum vorhanden.

Wesentlich mehr Freude macht da schon **INTERNATIONAL KARATE**, ein Bestseller, der Karate in Perfektion bietet. Tolle Sprachausgabe, eine hervorragende, schnelle Animation bei beiden Versionen und wunderschöne Backgrounds machen jede Menge Fez!

HACKER II ist zwar nicht so beeindruckend wie der Vorgänger, aber immr noch ein nettes Spielchen. Viel geändert hat sich nicht, denn auch bei diesem zweiten Teil geht's auf die Jagd mit dem Compi auf verschwundene Papiere. Grafik, Sound und Spielbarkeit sind ebenfalls guter Durchschnitt.

Weiter geht's mit **STREET HASSLE**, einem Action-Game aus der Sparte der „Beat-em up's". Der Name sagt's eigentlich schon: Bei diesem Spiel fliegen die Fäuste! Eine heroische Story fehlt glücklicherweise in der Anleitung, denn eigentlich geht's sowieso nur darum, einen Gegner nach dem anderen möglichst geschickt umzunieten. Technisch ist STREET HASSLE aber gut in Szene gesetzt worden, denn das Programm verfügt über eine gute Steuerung mit vielen Aktionsmöglichkeiten für den Spieler, eine schöne Grafik und eine sehr gute Animation der recht großen Sprites. Wer an dem Spiel selbst also nichts Verwerfliches findet, wird viel Spaß daran haben.

Schreiten wir nun zum absoluten Höhepunkt der NOW GAMES 5, denn jetzt kommt **REBEL**! Diese fantastische Spielidee hat uns bei der Erstveröffentlichung alle vom Hocker gehauen! Dabei ist das Ganze eigentlich so simpel: Auf einem, mehrere Bildschirme großen, Spielfeld muß eine Reihe von Spiegeln so gedreht werden, daß ein Laserstrahl schließlich den Ausgang erreicht. Natürlich gibt's noch Hindernisse und diverse Fahrzeuge, durch die man sich durchmogeln muß. Wer Rebel einmal gespielt hat, kommt nicht mehr davon los. Ein absoluter H... – stop, halt, da war doch noch was... Richtig! Die C-64-Fassung dieses Hits hat mit der ursprünglichen Spielidee nur noch wenig zu tun, denn da artet REBEL in eine dümmlich Ballerei ohne jeden Reiz aus. Schade, schade...

Tja, eigentlich sollte jetzt eine Kurzbeschreibung des letzten Games dieses Samplers folgen, aber da hat die BPS schon einen Riegel vorgeschoben und **INFOGRAMES** die Suppe versalzen. Bei diesem Game müssen mit einem Fadenkreuz nämlich fleißig ziemlich echt aussehende Menschen-Sprites abgeschossen werden, so daß die Moral und der Spieler besser baden geht. Nur die Kids in England dürfen sich dieses Brutalo-Game reinziehen. Eines muß man dem Programm allerdings lassen: Es ist technisch sauber produziert worden, besitzt bei beiden Versionen herrliche Grafiken und eine hohe Spielbarkeit. Naja, was soll's.

Alles in allem folgen die NOW GAMES 5 ihren Vorgängern, denn auch dieses Mal hat VIRGIN ein akzeptables Paket auf die Beine gestellt. Leider hat die Sammlung diesmal ein paar Schwächen, denn REBEL ist auf dem C-64 nicht zu gebrauchen, KAT TRAP ist schlecht, HACKER II durchschnittlich, STREET HASSLE recht gut und INTERNATIONAL KARATE seit neuestem auf dem Low-Budget-Markt schon für 10 Märker zu haben. Aus diesem Grund werde ich mal ein paar Gesamtnoten für diesen Sampler verteilen, damit Ihr die allgemeine Qualität besser einschätzen könnt, okay? *philipp*

(C-64/Spectrum)		
Grafik	9	9
Sound	9	6
Spielablauf	8	9
Motivation	8	8
Preis/Leistung	8	8

Deutsches Ballergame

Programm: Sarcophaser, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** Rainbow Arts.

Daß es irgendwann einmal eine Umsetzung von Nemesis für den Amiga geben würde, das war ja klar. Nun ist es soweit, mit dem Programm **SARCOPHASER** ist es der Firma **RAINBOW ARTS** gelungen, ein recht ansprechendes Spiel zu schaffen. Ähnlich wie beim Vorbild muß man auch bei Sarcophaser durch Höhlen und über Landschaften fliegen und den Aliens zeigen, was eine Harke ist. Jede Berührung mit dem Hintergrund bedeutet den sofortigen Verlust eines Lebens. Sonderwaffen gibt es auch. Zerstört man eine gesamte Welle von Angreifern, so bleibt manchmal ein Symbol zurück, das man einsammeln kann. Auf einer Anzeige am unteren Bildschirmrand kann man dann erkennen, welche Sonderausrüstung man aktivieren kann. Wie bei Nemesis werden die Symbole aufaddiert. Im einzelnen gibt es folgende Ausrüstungsgegenstände: Speed: Die Bedeutung hiervon dürfte klar sein. Aber Vorsicht: Die Geschwindigkeit kann nur zweimal erhöht werden. Versucht man es ein drittes Mal, so wird man ganz langsam! Power: Auch hier dürfte klar sein, was dies bedeutet. Die Schußkraft wird verstärkt. Back: Wählt man diese Option an, so erhält man einen Schuß nach Hinten. Whiz: Hierbei handelt es sich um das beste Ausrüstungsstück: Ein Satellit, der um das Raumschiff kreist und wie verrückt ballert. Zu guter letzt gibt es noch Bomb, was eine Smart-Bomb freisetzt, die alle Gegner auf dem Bildschirm zerstört.

So, daß waren die Ausrüstungen. Kommen wir zum Gameplay. Die einzelnen Level sind grafisch gut gestaltet. Leider sind sie aber auch recht kurz. Zum Glück entfällt aber das lästige Nachladen der Spielgrafiken. Hat man einen Level geschafft, muß man einen übergroßen Gegner vernichten, woraufhin man in den nächsten Level gelangt. In den Leveln selbst gibt es natürlich einige Gemeinheiten. Ganze Teile der Grafik besitzen hier ein unangenehmes Eigenleben. Efeu-Ranken, pneumatische Hämmer und Ähnliches machen dem Spieler das Leben schwer. Das Scrolling ist sehr gut und ruckfrei, eben so, wie Scrolling auf dem Amiga sein sollte. Bei der Animation hätten noch ein paar Kleinigkeiten verbessert werden können. Das eigene Raumschiff sieht z.B. nicht gerade toll aus. Es bedarf wohl keiner weiteren Erwähnung, daß die Level von Mal zu Mal schwerer werden, logisch!

Der Sound, er stammt von Karsten Obarski, ist recht gut. Auch die Grafik konnte gefallen. Das Spiel wurde programmiert von Andreas von Lepel, der ja schon die Spiele *Fortress Undergound* und *Challenger* geschrieben hat. Mit SARCOPHASER hat er, meiner Meinung nach, sein bislang bestes Programm abgeliefert. Es ist gut spielbar und macht auch nach einiger Zeit noch Spaß, eine Eigenschaft, die nicht alle Ballerspiele aufzuweisen haben. Man sollte es sich auf alle Fälle einmal ansehen! *Ottfried Schmidt*

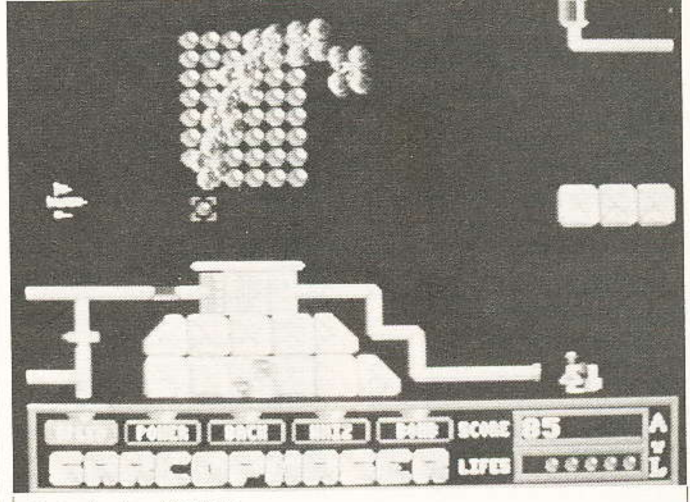


Foto: Amiga-Version

Grafik:	9
Sound:	10
Motivation:	8
Spielablauf:	8
Preis/Leistung:	9

Das Vorletzte

Programm: Star Trooper, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Players, **Muster von:** Players.

STAR TROOPER von **PLAYERS** ist eines dieser Labyrinthweltraumspielchen, bei denen man sich immer tiefer in ein Labyrinth begeben sollte, um dann dort ein Rätsel zu lösen. In diesem Falle muß man den entflohenen Jabba McGut (Jabba the Hut, seltsame Namensverwandtschaft zu Star Wars, was?) finden, der fünf von der Erde gestohlene Metallegierungen in diesem Irrgarten versteckt hat. Um diese Aufgabe schwieriger zu gestalten, muß der Spieler auch noch Lift- und Transmittercards sowie Schutzschilde finden, die auch in diesem System versteckt wurden. Von der Grundidee her also eine durchaus brauchbare Sache. Doch diesen netten Einfall auch in die Tat umzusetzen, ist hier leider nicht so gut gelungen. Das Spielgeschehen läuft relativ träge ab, aber in einer, man muß es fairerweise sagen, recht guten Grafik. Um oben erwähnte Cards zu benutzen, muß man vor ein Objekt laufen, das mir aufgrund der Sommersaison wie ein Grill vorkommt. Wie man allerdings die Energiesperren dieses Games überwindet, habe ich trotz einiger Versuche nicht herausfinden können (oder sollte es etwa unmöglich sein?). Bemerkenswert erscheint mir auch, daß es bei diesem Spiel kein Zeitlimit zu geben scheint, jedenfalls konnte ich unseren Helden in eine Ecke stellen, in der er nicht durch Aliens angegriffen wurde, und als ich **schon** nach 20 Minuten ans Gerät zurückkehrte, stand er immer noch da. Soweit, sogut. Um Uli zu zitieren: also nichts, was man unbedingt haben müßte.

j.h.

Grafik:	9
Sound:	4
Spielablauf:	4
Motivation:	3
Preis/Leistung:	4

„Mer-Lash-Ceti"

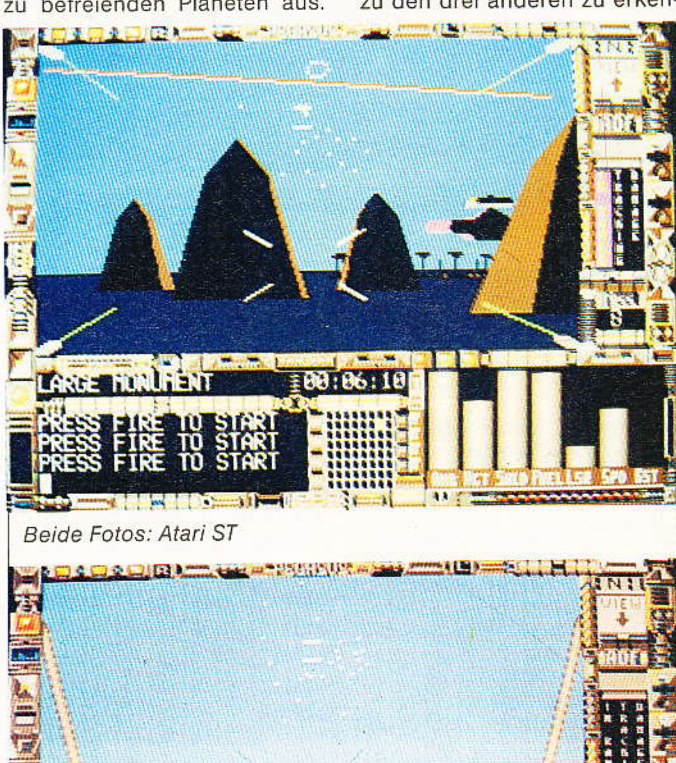
Programm: Phantasm, **System:** Atari ST, **Preis:** da Demo-Version, noch keinerlei Hinweis, **Hersteller:** Exocet Software, Stoke-on-Trent, England, **Muster von:** Headlines P.R., England.

Noch ohne musikalische Stimmung und Special Effects präsentierte mir *Headlines P.R.* das zweite Programm aus dem britischen Software-Haus **EXOCET. PHANTASM** heißt das Werk, das nicht nur auf den ersten Augenblick sehr, sehr stark *Tau Ceti* ähnelt! Eigentlich ist PHANTASM als eine Mixtur aus *Mercenary, Backlash* und eben *Tau Ceti* anzusehen.

Nach geladener Arbeit kommt das Hauptmenü zum Vorschein, wo man mit der Maus die Game Level 1 bis 4 und die Joystick-Steuerung anwählen kann. Ein kleines Männchen läuft über diese Menüpunkte. Mit diesem „fährt" man auf LAY WARGAME, und die ganze Chose geht los. Zunächst befinde ich mich im ersten Level, das einem Trainingsmodus gleichkommt (man ist nur sehr schwierig zerstörbar, aber kann dafür auch keine Punkte einheimsen. Das zweite ist schon schwieriger, man kann punkten und auch selbst vernichtet werden. Level 3 ist schon eine gewaltige Steigerung. Getreu dem Spruch: „Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto größer wird am Ende die Punktzahl sein!" Das letzte Level ist so schwierig, daß man schon zu Beginn des „Konflikts", wie die Programmierer die Schlacht bezeichnen, einige seiner Missiles gleich abfeuern sollte.

Das Demo zeigte mir jedoch, daß man im Hause EXOCET kräftig in fremde Schubladen gegriffen hatte. Fast das gesamte Erscheinungsbild ist TAU CETI-ähnlich. Die Laserkraft, die Kompaß-Funktion – fast das totale Cockpit. Die Tasten werden zusätzlich (wie bei Tau Ceti) benötigt, um zusätzliche Waffen und spezielle Features zu aktivieren. Taste „A" bewirkt den Anti Missile Blaster (Auslösung über die Leertaste!), es gibt insgesamt acht Missiles pro Spiel. „H" steht für Steigerung der Flughöhe, während „G" diese wieder senkt. Mit „M" kann man auch Missiles abfeuern. „L" ist für die Landung zuständlich; „V" ändert die Sicht aus dem Cockpit, während „ESC" Euch eine Verschnaufpause beschert.

Bevor man nun so richtig auf die Jagd nach Aliens geht, trägt man seinen Namen und die augenblickliche Uhrzeit ein. Mit dem Männchen sucht man sich einen Punkt auf dem fremden, zu befreienden Planeten aus.



Beide Fotos: Atari ST

Dann erscheint zunächst eine Super-Grafik mit einem hübsch dargestellten Space Ship. Die Szenerie ändert sich schlagartig, und man ist mittendrin im Kampfgeschehen. Feindliche Objekte kommen auf Euch zu und werden auch in einer Message-Zeile beschrieben. Auch jegliche andere Art von Kommunikation zwischen Bordcomputer und Spieler (Beschädigungen, Überhitzung des Lasers, Anzahl der Missiles usw.) läuft über diese Anzeige. Das Ballern selbst bereitet keine großen Schwierigkeiten. Besonders dann nicht, wenn man Tau Ceti bereits in der eigenen Softothek hat. Die visuelle Darstellung der Schüsse ist ähnlich Tau Ceti und Backlash, der Scanner eigentlich nur Backlash ähnlich. Mit ein paar Mercenary-Elementen ist PHANTASM komplett.

Zu den Feinden: Diese sind etwas dürftig dargestellt; zwar große Sprites, aber nicht detailreich genug. Feindliche Einrichtungen sind auch eher als witzig dargestellt zu bezeichnen, da manche wie Eierbecher (mit Ei!) ausschauen. Andokken (na, immer mehr Parallelen zu den drei anderen zu erkennen, gelle?) kann man auch hier.

Die Anzahl der gekillten Feindaufklärer wird dann am Schluß des „Konfliktes" in eine Punktzahl umgewandelt; eine Zahl, die so „krumm" ist, daß ich nicht weiß, wie man sie errechnet hat. Fazit: PHANTASM ist ein Spiel, das Spaß macht. Es ist ein Spiel, wo man sich so richtig austoben kann. Es ist aber auch ein Spiel mit Fremd-Elementen. Es ist ein Spiel, das für einen jeden überflüssig wird, wenn man bereits Tau Ceti besitzt. Mal sehen, ob ihm letztendlich die Sonne des Erfolges scheint!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound (da Demo, noch nicht fertig)	
Spielablauf	5 (alt)
Motivation	7
Preis/Leistung	?



1984 – Ein großer Jahrgang!

1984 war nicht nur das Jahr George Orwells und seines „großen Bruders", es war auch ein gutes Jahr für das amerikanische Softwarehaus ELECTRONIC ARTS, denn in diesem Jahr brachte man einen Renner auf den Markt, der es in jeder Hinsicht in sich hatte. Das Programm, dessen C-64-Fassung begeisterte, war ebenfalls eines der Programme, das die Amiga-User in der relativen Anfangsphase ihrer Existenz zu beeindrucken wußte. Eine große Auswahl ist nicht geblieben, und wer hat es sich nicht schon gedacht, daß eigentlich nur das Programm ARCHON gemeint sein könnte.

Programm: Archon, **System:** C-64, Amiga, **Preis:** je nach Version so um die 35 bis 65 DM, **Hersteller:** Electronic Arts.

Viele der „heutigen" Computerfreaks sind 1984 noch mit einer Trommel um den Weihnachtsbaum gelaufen, ohne zu wissen, was ihnen entging. Die, die das Programm besaßen, kamen kaum vom Bildschirm los, und das hatte seinen Grund, denn **ARCHON** ist auch von heutigen Standards aus betrachtet noch eines der fesselndsten Games, die es je gab. Das fing schon im Titelscreen an. Da hörte man eine Titelmelodie (man bedenke, das war vor vier Jahren!), die einfach nie langweilig wurde. An diesen akustischen Ohrenschmaus schloß sich ein Demo-Mode an (ein Demo-Mode, dies zur Erläuterung, ist eine Sache, die man heute so gut wie gar nicht mehr findet. In einem solchen sieht man ein komplett vom Computer gesteuertes Beispiel-Spiel, in der Art, wie es bei Arcaden-Automaten gang und gäbe ist, den man an beliebiger Stelle abbrechen konnte, um mit den Funktionstasten die Spieloptionen einzustellen. Neuer Einschnitt: Spieloptionen, was ist das denn schon wieder? Ebenfalls so gut wie ausgestorben. Spieloptionen eröffnen die Möglichkeit, den Spielablauf von vornherein zu beeinflussen. So kann man z.B. die Spielstärke des Computers beeinflussen). Hatte man sich entschieden, wie das Spiel laufen sollte, griff man sich den Joystick, und auf ging's zur Spielhandlung, die sich so ausdrücken läßt: Zwei Parteien versuchen mit kämpferischen Maßnahmen die jeweils andere Partei zu beseitigen, ganz ähnlich wie beim Schach (warum Schach nicht indiziert ist, verstehe ich sowieso nicht, es ist doch der Gipfel der Brutalität: Alle schlagen sich gegenseitig, bis der König anscheinend aufgrund eines Herzinfarkts umkippt. Sowas können doch nur Sadisten und andere krankhaft veranlagte Menschen spielen (Vorsicht! Witz!)).

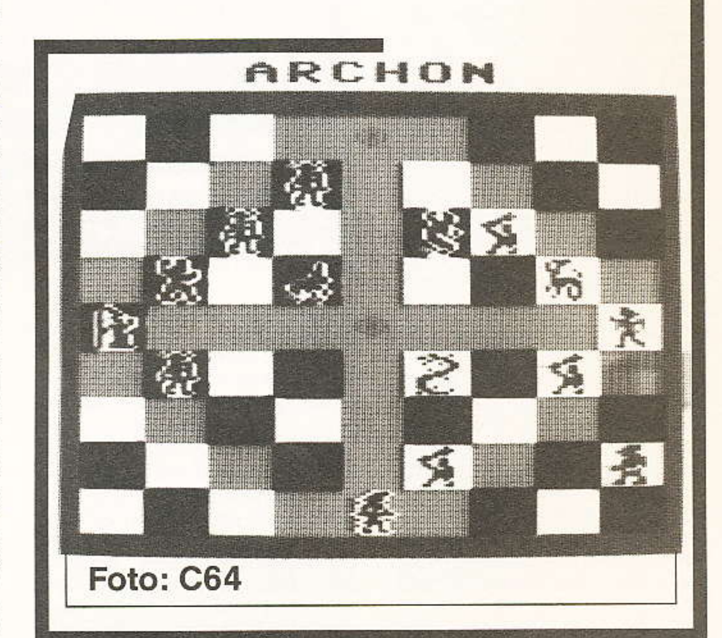


Foto: C64

Startet man das Spiel, findet man eine ganze Reihe „Charaktere" auf einem schachbrettartigen Spielfeld wieder. Auf der einen Seite sieht man die Macht des Lichts, auf der anderen die der Dunkelheit. Ein paar Anti-Magie-Felder blinken nervös (?) vor sich hin. Anfangs von einer Reihe niederer Charaktere gedeckt, findet sich eine zweite Reihe mit Charakteren unterschiedlichster Eigenschaften (nicht, daß hier Zweifel aufkommen, es handelt sich um ein Action-Strategie-Programm!). Hier findet man sehr flinke, schwierig zu treffende, aber auch behäbige Kämpfer von geballter Kraft (schwall..). Jeder Charakter verfügt zudem über eine gewisse Anzahl von Bewegungspunkten, die sein Aktionsfeld eingrenzen. Treffen sich zwei Charaktere auf demselben Spielfeld-Feld, kommt es zum Kampf zwischen den beiden. Hierzu wird der Ausschnitt des Spielfeldes vergrößert, ein Kampffeld entsteht. Nun kommen die Action-Liebhaber zum Zuge. Es gilt, den Gegner mit der zur Verfügung stehenden Waffe (Keule, Schwert, Strahlen, etc.) abzumurksen. Erstaunt werden diejenigen sein, die gegen den Computer spielen, da dieser einen verteufelt guten Gegner abgibt. Das Spiel ist schließlich entschieden, wenn eine Partei nicht mehr ziehen kann, d.h. entweder nicht mehr existiert, oder von dem Magier (der Magierin (oder vielleicht „Hexe"?)) „imprisoned" (festgesetzt) worden ist. Ist dies der Fall, holt man, falls Niederlage, den Joystick wieder aus der Ecke und stöpselt ihn wieder ein, um sich eine Revanche zu holen, für die es dann wiederum eine Revanche gibt, und danach die Revanche für die Revanche der Revanche.

Die Benotung bezieht sich auf heutige Standards. *Uli*

Grafik	7
Sound	8-9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Springer-Stiefel

Programm: Soldier of Light, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 28 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Ace, England, **Muster von:** 26
Von **SOFTEK** haben wir ja schon lange nichts mehr gehört, und das wird sich vielleicht so schnell auch nicht ändern, denn **SOLDIER OF LIGHT** ist unter dem neuen SOFTEK-Label **ACE** erschienen. Damit sind wir mit den Wortspielereien aber noch nicht am Ende, denn dieses neue Game war mal ein **TAITO**-Automat mit dem zungenbrecherischen Titel **XAIN 'D SLEENA** und wurde wohl wegen der Verletzungsgefahr beim Aussprechen umbenannt.
Am Game hat sich deshalb aber nichts geändert, denn immer noch müssen drei völlig verschiedene, exotische Planeten befreit werden. Eine tolle Aufgabe für Einzelkämpfernaturen, muß der Spieler doch mit dem Helden horizontal durch die Gegend scrollen und auf dem Flug zwischen den Planeten, sprich Levels, auch noch gegen eine Unzahl von Feindraumschiffen fighten. Auf der Erde besitzt Xain (so heißt das hübsche Sprite) eine normale Wumme, die er aber (aus Garantiegründen?) bei Aufnahme des Waffensymbols „P" gegen durchschlagendere Spriteblaster umtauschen kann (P.S.: Die Drei-Zacken-Wumme ist am besten!).
Anwenden dürft Ihr das Zeug gegen verschiedene Feindsoldaten, standhafte Roboter, fliegende Ritter und den Supergegner am Ende eines Levels. Weiterhin darf viel gesprungen werden, denn die Planeten verfügen über nette Gesteinsformationen, Pyramiden oder ähnliches, auf denen Ihr mit den praktischen Raketen-Springer-Stiefeln herumhüpfen dürft. Diese Backgrounds sowie die anderen Grafiken reichen zwar nicht an das phantastisch aufgemachte und äußerst exotisch wirkende Original heran, sind aber für den Spectrum recht gut umgesetzt worden. Zwar muß sich der Spieler auch mit einem leicht ruckelnden Scrolling, viel Einfarbigkeit und dem (fast) fehlenden Sound begnügen, dafür gibt's aber 'ne erstklassige Animation (schaut Euch mal die Riesenschlange im zweiten Level an!), eine fehlerfreie, gute Ballerseuenz mit erstklassigem Zwei-Wege-Sternenscrolling und vor allen Dingen die hohe Spielbarkeit. Das Automatenspiel hatte zwar mehr Planeten, war dafür aber auch 'ne ganze Ecke schwerer.
Spectrum-Fans wird's freuen, denn ich halte SOLDIER OF LIGHT für eine ansprechende, gute Umsetzung ohne große Mängel. Das Spielprinzip ist zwar abgegriffen und besitzt wenig Neues, als Ballerspiel ist das Game aber auf jede Fälle brauchbar. *msu*



Wir sehen hier die Spectrum-Fassung

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Mit fremder Hilfe!

Programm: Masterblaster, **System:** C-64-Disc, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** ja, wer nu? Hier drei Möglichkeiten – Software Publishing Associates, Pirate, Hit, London, England, **Muster von:** Active Sales & Marketing (ASM), London.
Ja, nun, was tun? Das vorliegende Disc-Low-Budget-Programm der Firma **PIRATE/HIT/SOFTWARE PUBLISHING ASSOCIATES** wurde unter Zuhilfenahme des *Seuck's* hergestellt. Das SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT wird ja mittlerweile fast in jeder Wohnstube genutzt, um Amateur-Programme in relativ schneller Zeit zu erstellen. Unsere Mitarbeiter in Sachen „Microwelle" können da ein Lied von singen. Daß aber nun ein professioneller Distributor sich für eine Veröffentlichung eines Games entscheidet, das seuckmäßig schlecht gemacht wurde, ist für mich ein Rätsel!
Gehen wir also gleich in medias res: Die Story, die ich auf der Rückseite der Verpackung entdeckte, ist länger als der gesamte Spielablauf des **MASTERBLASTER's**, das ich in den 64er lud. Was mich erwartete, ist in groben Zügen schnell zu erzählen, ohne wichtige Details unter den Computer-Tisch fallen zu lassen:
Man sieht: Einen Sternenhimmel, vertikales Scrolling, das eigene Space Ship und viele Angreifer. Es gilt nun, den Jungs von der Alien-Kant auszuweichen, falls man nicht vorher die Dinger zerstört hat. Die Angreifer gehen so heftig zur Sache, daß man ohne längeres Üben und Durchhalte-Parolen überhaupt keine Chance besitzt, ins nächste Level zu gelangen.
MASTERBLASTER ist so furchtbar simpel und lieblos programmiert, daß man sich fragt, ob nicht irgendwie die Grenzen des SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT's bereits erreicht sind. Liegt's am Seuck, dann bringt es nichts. Liegt es am Programmierer, dann bringt er nichts.
Kurzer Rede, langer Sinn: MASTERBLASTER ist ein Seuckscher Versprecher ohne Witz und Adel. Die Grafik ist dürftig, das Gameplay zum Einschlafen und der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch. Hätten wir da nicht noch ein anderes, „konventionell" schlecht erstelltes Programm (siehe: FLOP DES MONATS!), so hätten wir diesem Low Budget Game die Ehre erwiesen, in die unsterbliche Galerie der verhunsten Software (Flops) einzugehen. Finger davon, auch wenn's preiswert ist!

Manfred Kleimann

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Schlag auf Schlag!

Programm: 10 Great Games, **System:** C-64 (angesehen), Amstrad, Spectrum, **Preis:** C-64 ca. 50 Mark (drei Disks), Amstrad, Spectrum ca. 45 Mark (Kass.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 18.
Schlag auf Schlag präsentiert uns **GREMLIN GRAPHICS** eine Reihe seiner bekanntesten und erfolgreichsten Games. Über diese Spiele noch viel erzählen zu wollen, ist wohl überflüssig. Legen wir doch einfach mal los mit unserem 10er-Reigen: Beginnen wir mit **Bulldog**, einem Ballerspiel, bei dem aber die Strategie nicht ganz unberücksichtigt blieb. Weiter geht's mit **Rebounder**, wobei man einen Tennisball über verschiedene Plattformen manövrieren und aufpassen muß, daß die Murmel nicht in der Versenkung verschwindet. Bei **Thing bounces back** steuert man die auf Federn des Wegs hüpfende Spielfigur an unzähligen Gegnern und Widerwärtigkeiten vorbei. Imposant hierbei ist vor allem das exzellente Acht-Wege-Scrolling. **Mask** ist ein typisches Actionspiel mit allerdings recht komplexer Handlung, das sicher nicht so bald langweilig wird. Wir kommen nun zu **Water Polo**, einem Programm, das meines Wissens einmalig ist. Denn dies ist wohl die einzige Wasserballsimulation, die bisher produziert wurde.
Da wäre noch **Convoy Raider**, einem Baller-Game der üblichen Machart mit wenig Höhepunkten. Es folgt **Basil the great Mouse Detective**, der Umsetzung des bekannten Zeichentrickfilms, die leider ziemlich in die Hose gegangen ist. Mit **Samurai Trilogy** produzierte GREMLIN seinerzeit ein Kampfspiel, das aufgrund sehr guter Grafik, ansprechenden Sounds und einfacher Steuerung durchaus zu gefallen wußte. Noch besser schnitt **Auf Wiedersehen Monty** bei uns ab, mit dem der drollige kleine Maulwurf, nachdem er schon einige Datenträger mit seinen Abenteuern gefüllt hatte, seine Abschiedsvorstellung gab. Auch hier wieder ist das Geschehen abwechslungsreich/turbulent, so daß anhaltender Spielspaß auf jeden Fall gewährleistet ist. Wir kommen zum guten Schluß zu **Jack the Nipper II (Coconut Capers)**, bei dem der garstige kleine Jack, inzwischen nicht nur der Schule, sondern gleich des Landes verwiesen, sein Unwesen nunmehr im Dschungel treibt. Klar, daß auch hier der Punk wieder ganz ordentlich abgeht!

Ich denke, daß bei der vorliegenden Kompilation die Note **„10"** angemessen ist, bedenkt man, wieviel gute Programme man für einen vernünftigen Preis bekommt.

Bernd Zimmermann

Kirk an Brücke ...



Programm: StarTrash, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** ThommySoftware, **Muster von:** 40.

Stories zu Spielen sind ja oft regelrecht an den Haaren herbeigezogen, und oft genug gleichen Sie sich auch wie ein Ei dem anderen. Das ist bei **STARTRASH** einmal anders. Hier wurde nämlich mal eine verballhornte Story geschrieben, aus der ich Ihnen gerne zitieren möchte:

„Der Weltraum. Wir stempeln das Jahr 2215. Unendliche Weiten des Weltraums umgeben das Raumschiff Erpelschweiß. Sternzeit dreifünfacht Komma siebenundvierzigelf.

Captain Flirt wurde dank seines überaus erfolgreichen Einsatzes an Bord des hoffnunglos weltraumuntauglichen Sternenkutters Erpelschweiß zum Admiral befördert. Zur Sicherung der Arbeitsplätze der Waffenoffiziere und in Übereinstimmung mit dem Artenschutzabkommen für Weltraumfinsterlinge, wurde Flirt das Interstellare Amt für Verwaltung und Administration unterstellt...An besagtem Abend ging es dann auch reichlich zur Sache: Voller Lust ballerte der erste Waffenoffizier Checkoff ein paar vorbeifliegende Raumschiffe ab, pöbelte Dr. Jeckel mal wieder Spitzohr Spoil wegen dessen Unfähigkeit zu feiern an, und auch unser Admiral wollte sich mal wieder beweisen, daß Alter noch längst kein Grund sei, nicht für viele Frauen attraktiv zu sein. Denn im Alter liegt der Reiz des Mannes! Und alt war er! Als sich unser Admiral nun endlich unter Aufwendung seines ganzen Charmes eine ihm gemäße Dame angelacht hatte und Ihr gerade den Transporter-Raum zeigen wollte, passierte die Katastrophe. Flirt drückte seinen Schwarm etwas zu heftig an die Bedienungskonsole und löste damit den Transport aller bisher gedruckten Antragsformulare aus. Der Schrecken war groß! In der eiligst einberufenen Krisensitzung stellte Mr. Scotch...fest, daß sämtliche Akten und Formulare auf den Planeten StarTrash VII gebeamt worden seien. Flirt wurde noch kreideweißer als er eh schon war. StarTrash VII war nämlich die Besserungsanstalt der Föllera-tion. Hier befanden sich alle Wesen, die sich damals bei Flirt's Beförderung zum Admiral zwangseinweisen ließen. ... Das Schlimme für Flirt war nun, daß es unmöglich war, sich auf diesen Planeten herunterzubeamen...Es half also nichts – die einzige Möglichkeit war das Wiederbeschaffen der Formulare durch den Einsatz des Neuroflummis."

Jetzt sind Sie also im Bilde. Das Spielziel ist in der Anleitung kurz und prägnant angegeben: Ziel des Spiels ist es, Bester zu werden.

Nach dem Spielstart und der bei **ThOMMYSOFTWARE** obligatorischen Eingabe des Kopierschutzcodes sieht man dann den ersten Level des Planeten vor sich.

Marble Madness-Fans werden begeistert sein! Der Spieler steuert nämlich einen kleinen, grünen Hüpfeball, den man auf hohe Türme vorbei an den verschiedenen Feinden dirigieren muß. Es gibt einige Möglichkeiten, über die Stufenlabyrinthe nach oben zu kommen. Um das Level abschließen zu können, muß ein Schlüssel gefunden werden, der in eine Pyramide, die sich irgenwo auf den Gebäuden befindet, hineingebracht werden muß. Highscorepunkte gibt es beim „Fangen" eines Fisches oder eines kleinen Käfers. Erwischt man gar einen Aktenstapel, so erhält man einen weiteren „Neuroflummi" hinzu. Neue Flummis gibt's auch bei einer bestimmten Scorepunktzahl (im ersten Level 1000, im zweiten 2000 usw.).

> ***»Für Liebhaber dieses Spielprinzips unentbehrlich«***

Interessant gelöst wurde die Steuerung für die bis zu drei Mitspieler. Es wird nämlich ein und derselbe Joystick verwendet, den man entweder wie ein Linkshänder, wie ein Rechtshänder oder um 180 Grad gedreht benutzen kann. Jeder sucht sich die entsprechende „Betriebsart" aus. Die Steuerung des Flummis ist weder zu schwierig noch ganz unproblematisch. Wenn man den Flummi mal nicht rechtzeitig „anhält" (indem man den Joystick in Mittelstellung hält), fliegt dieser natürlich von den Türmen herunter. Irgendwo kommt er dann auf, und man muß sich wieder an den Aufstieg machen (übrigens um 50 Punkte ärmer, die für jeden Sturz vom Higscore abgezogen werden). In den einzelnen Levels gibt es auch eine Reihe von Transmittern, die den Flummi zwischen den einzelnen Türmen hin und her befördern. Im zweiten Level kommt man z.B. nur mittels dieser Transmitter von einem Turm zum anderen. Spätestens hier wird deutlich, daß man schnell und richtig steuern muß, denn die Aktenstapel, die sich hier befinden (ebenso die Fische) hauen ziemlich schnell vor dem Flummi ab. Es ist gar nicht so einfach, einen zu erwischen, ohne selbst von den Türmen herunterzufallen. Für den ersten Level sei gleich noch ein Tip verraten: Nicht den ersten Schlüssel nehmen, der von einem Monster in Kutte bewacht wird. Nach der Plattform mit den beiden Seepferdchen und dem Staubsauger erst den linken Turm (erscheint hier zunächst blau) nehmen und den dort befindlichen Fisch fangen. Dann wieder runter und auf den rechten Turm gehen (orange). Hier befindet sich ein zweiter Schlüssel, den man einfach holen kann. Mit diesem Schlüssel wieder auf den linken Turm bis zur Spitze gehen und in die Pyramide reinspringen (hätte man den Fisch nicht beseitigt, würde man den Schlüssel bei Berührung mit ihm wieder verlieren). Ach übrigens, fast hätte ich's vergessen: Man kann einen Level nur im Vollbesitz von drei Leben abschließen. Wer weniger hat, muß nochmal damit anfangen.

Die Grafik von STARTRASH ist wirklich sehr gut gelungen. Besondere Effekte verschönern die ganze Angelegenheit noch zusätzlich. So hüpft der Highscore im Rhythmus des Balles. Bei Beginn eines Levels wird der ganze „Turmbau zu Babel" von oben nach unten gezeigt, wobei das Bild auf dem Screen gestaucht und wieder entstaucht wird (Lob an die Programmierung!). Fängt man einen Aktenstapel ein, so fliegt dieser gen Himmel, die noch verbleibenden Bälle erscheinen und ein weiterer wird angefügt. Auch der Sound kann sich hören lassen. Am Spiel Unbeteiligten geht er zwar recht schnell auf die Nerven, aber wenn man selbst am Joystick sitzt, unterstützt er das Rumgehüpfe ganz toll.

Die Motivation dürfte eigentlich keine Frage sein. Lediglich die Leute, die lieber ballern, finden mit STARTRASH nicht das Richtige. Für Liebhaber dieses Spielprinzips ist STARTRASH aber neben *Marble Madness* und *Airball* ein absolutes Muß! Einziges Manko: Der doch recht hohe Preis – aber – es lohnt sich! *Martina Strack*

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	8



3 Stooges, 2 Disketten, 1 Hunderter

Programm: The Three Stooges, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft/Cinemaware, England, **Muster von:** 2 / 7 / 14 / 21.

Mit Slapstick bester amerikanischer Machart im Stile von Buster Keaton, Harold Lloyd oder den Marx Brothers machten sich die Three Stooges seit Beginn der „Roaring Twenties", der Zwanziger Jahre unseres Jahrhunderts also, einen Namen als urkomisches Komiker-Trio, das sein Publikum mit all den typischen Elementen dieses Filmgenres bestens zu unterhalten verstand. Von den unvermeidbaren Tortenschlachten über haarsträubende Verfolgungsjagden bis hin zu den „Slapstick-mäßigen" Prügelorgien hatten die Stooges (Moe Howard, Curly Howard & Larry Fine) all das drauf, was den Kinogängern die (Lach-)Tränen in die Augen trieb.

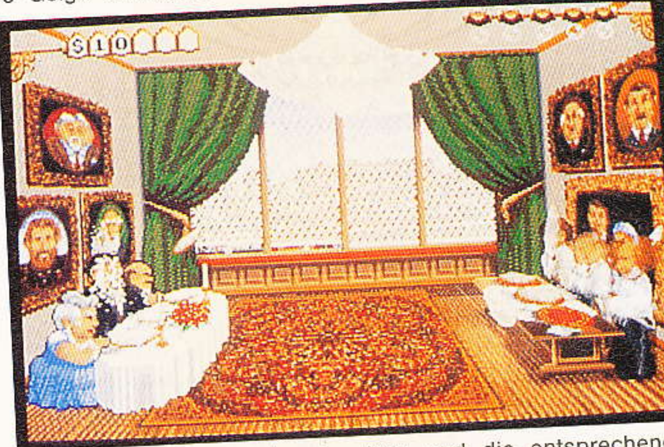


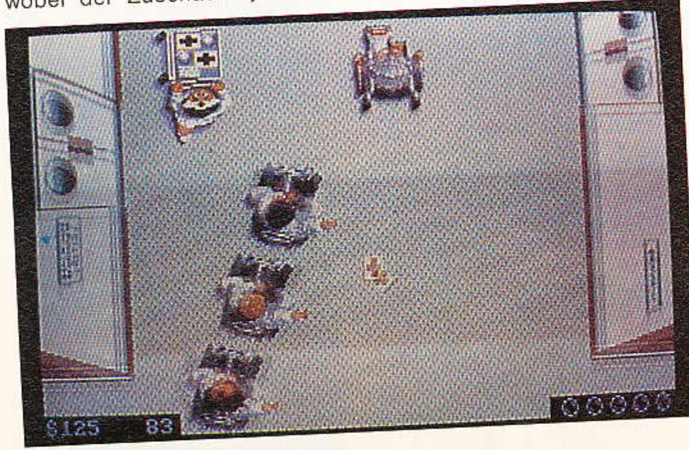
Fotos (3): Amiga

Nun hat das Gespann **MIRRORSOFT/CINEMAWARE** die drei Komiker zu neuem Leben erweckt, ein weiteres „interaktives" Computerprogramm produziert und damit gleich zwei Disketten gefüllt. Die Idee dieser Spiele ist, eine Handlung filmähnlich ablaufen zu lassen, wobei der Zuschauer jedoch die Gelegenheit bekommt, hier und da aktiv in das Geschehen einzugreifen. Ich muß gestehen, ich habe mich mit dieser Art von Programmen bislang nicht so recht anfreunden können, und auch bei **THE THREE STOOGES** habe ich mich schwer damit getan, mich mit meiner „Doppelrolle" als Betrachter und Gelegenheitsakteur zu begnügen. Doch kommen wir endlich zum Punkt: Moe, Larry und Curly spazieren unbeschwert durch ihre Heimatstadt Stoogeville, als sie das örtliche Waisenhaus passieren. Dort beobachten sie eine Auseinandersetzung zwischen der Betreiberin des Waisenhauses und einem fiesen Bänker; sie erfahren, daß die Zuflucht der armen Waisen in den Besitz des Kredithais übergeht, wenn er nicht binnen dreißig Tagen 5.000 $ zurückerhält, die er Ma, der Chefin des Hauses, für Reparaturarbeiten geliehen hat. Also krempeln die Stooges die Ärmel hoch und machen sich auf den Weg, um Ma und den armen Kleinen zu helfen. Mindestens 5.000 $ müssen sie auftreiben, um den Bänker auszuzahlen; kommen aber gar 10.000 $ zusammen, so können von dem Restbetrag auch gleich noch die anstehenden Reparaturen ausgeführt werden.

Nun wissen wir also, was auf uns zukommt. Die Bucks kann man auf verschiedene Arten auftreiben – so zum Beispiel beim Boxen, beim Cracker-Wettessen (hat mit **den** Crakkern nichts zu tun), beim „Doktorspiel" oder bei der Tortenschlacht. Fangen wir mit dem Boxen an. Curly, der bei den Klängen von Larry's Geigenspiel zu einem wahren Berserker wird, steigt zum Kampf in den Ring. Doch im entscheidenden Augenblick fetzt Larry sein Instrument, und Curly steht hilflos seinem Gegner gegenüber. Also macht sich Larry auf die Socken, um noch vor Ende der sechsten Runde eine andere Geige aufzutreiben. Dabei rennt er einen Bürgersteig entlang und muß Hindernissen ausweichen, beziehungsweise sie überspringen. Beim Cracker-Wettbewerb muß Curly seinen Teller leer essen, ohne daß die Cracker (Kekse) von heimtückischen Muscheln, die sich ebenfalls auf dem Teller eingeschmuggelt haben, vernascht werden. Im Hospital haben die Drei die Aufgabe, Verbandszeug und Medikamente aufzufangen, die von einer Krankenbahre herunterfallen. Auf keinen Fall sollten dabei aber die Patienten (Rollstuhlfahrer sowie Kranke auf Krücken oder in rollenden Betten) zu Schaden kommen. In dieser Runde kann man am meisten Geld verdienen; 1.000-1.500$ sollten eigentlich immer möglich sein. Die Tortenschlacht schließlich führt Moe, Curly und Larry in ein Nobelrestaurant, wo es gilt, den ungeduldigen Gästen Kuchen zu servieren. Dies erledigen sie auf ihre eigene Art und Weise, indem sie nämlich die Kunden kurzerhand mit den Torten bewerfen. Für jeden Treffer gibt es Punkte (sprich: Dollars), doch Vorsicht – die Gäste werfen zurück! Man muß also unbedingt darauf achten, daß man selbst (übrigens: Man steuert die drei Burschen gleichzeitig) nicht mehr als viermal getroffen wird. Beim fünften Treffer ist das Zwischenspiel beendet. Ferner gibt es noch eine Quizrunde, in der Fragen zu unseren drei Helden gestellt werden. Auch hierbei kann man natürlich kräftig Kohle scheffeln (Anmerkung: Wer von Euch das ASM-Special 2/88 sein eigen nennt, der wird dort alle richtigen Antworten nachschlagen können).

Vor den Zwischenspielen erscheint eine Leiste mit je sechs Windows auf dem Monitor, über die eine Hand hin und her wandert. Drückt man den Feuerknopf (das Spiel ist joystickgesteuert), so bleibt die Hand auf einem dieser Windows stehen, und die entsprechende Spielrunde beginnt. Unter den Windows wird weiterhin angezeigt, wieviel Geld man bereits aufgetrieben hat und wieviel Tage noch für die Lösung der Aufgabe verbleiben. Noch eins: Unter den Windows befinden sich immer auch welche, die eine Mausefalle abbilden. Kommt die Hand hier zum Stehen, so schnappt die Falle zu, was bedeutet, daß unserem Trio ein Tag abgezogen wird. Hat man viermal die Falle erwischt, so ist das Spiel beendet. Eines der Icons zeigt ein Gruppenbild unserer drei Helden. Trifft man dieses, so kann man in der anschließenden „Ohrfeigen-Run-





»The Three Stooges ist einmal mehr ein Beispiel dafür, daß hervorragende Grafiken allein noch kein gutes Spiel ausmachen. Grafik hui, Gameplay pfui!«

de" bei entsprechend gutem Abschneiden das Tempo bei der Menüauswahl erheblich verlangsamen, so daß das Ansteuern des gewünschten Icons wesentlich einfacher wird.

THE THREE STOOGES brilliert mit hervorragenden, teils digitalisierten, teils programmierten Grafiken und einem passenden, ansprechenden Sound. Das Gameplay aber läßt doch sehr zu wünschen übrig. Zum einen wirken sich die Ladezeiten und vor allem die ständigen Diskettenwechsel störend aus; dazu kommt, wie ich bereits sagte, daß man, ähnlich wie bei *King of Chicago*, die meiste Zeit über zum Zuschauen verdammt ist. Die Zwischenspiele sind durchweg ganz gut gemacht, alles in allem aber viel zu kurz im Vergleich zum restlichen Geschehen. Dies drückt natürlich die Motivation des Spielers ganz erheblich. Am meisten hat mich jedoch die Tatsache enttäuscht, daß CINEMAWARE der Schlußszene des Games keine allzu große Bedeutung mehr beigemessen hat. Schafft man es nämlich, die 10.000 $ aufzutreiben (was übrigens nicht mal besonders schwierig ist), so werden alle Hoffnungen, daß das Spiel vielleicht noch weitergeht, daß vielleicht nun der Schwierigkeitsgrad steigt, zunichte gemacht. Ma bedankt sich bei den Stooges artig für ihre Hilfe, und das war's dann – das Spiel ist aus, vorbei, finito! Da hätte sich das Programmierteam nun wirklich etwas mehr einfallen lassen können. Allerdings: Das Programm läßt in keiner Phase des Spiels den Verdacht aufkommen, daß es „auf die Schnelle zurechtgeschustert" sei. Man merkt deutlich, daß sich CINEMAWARE sehr viel Arbeit mit THE THREE STOOGES gemacht hat; hiervon zeugen nicht nur die schon angesprochenen tollen Grafiken und der gute Sound, sondern dies zeigt sich auch in den vielen, vielen Details und den witzigen Einfällen, auf die man ja auch erst einmal kommen muß. Und doch – hat man das Programm ein paarmal gespielt, so will kein richtiger Spaß mehr aufkommen, kann man über die Gags nicht mehr lachen. Überlegt Euch also, ob Ihr Euch für Euren „Hunni" nicht doch besser ein paar einfachere Spielchen anschafft, die auf Dauer aber mehr Spaß machen.

Bernd Zimmermann

Grafik	12
Sound	10
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	7

Programm: Cerius, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Atlantis Software, London, England, **Muster von:** Atlantis.

Das Programm mit der kürzesten Anleitung des Jahres kommt mit Sicherheit von **ATLANTIS**, denn knapper als bei **CERIUS** geht's wirklich nicht mehr. Immerhin steht in den vier Sätzchen noch drin, daß es die Aufgabe des Spielers ist, den bösen Rogorf zu zerstören. Nähere Informationen gibt's aber dann doch noch im Spiel selbst, das über ein paar Info-Seiten verfügt. Die braucht man sich aber nicht unbedingt durchzulesen, denn eigentlich geht's bei CERIUS nur darum, mit einem kleinen Panzer auf einer kleinen Spielfläche über kleine Plattformen zu fahren, kleine Flugzeuge, kleine Bodengeschütze und ein kleines Monster am Ende jedes Levels zu zerstören, um dann einen kleinen Bonus zu bekommen. Ähnlichkeiten mit *Exolon* wären zwar rein zufällig, aber immerhin verfügt auch CERIUS über diverse Stationen, die den Panzer auf die höhere oder niedrigere Plattform versetzen, ihm eine Zusatzwaffe verschaffen oder auch die Energie- bzw. Waffenvorräte auffüllen, die ja dummerweise auch noch begrenzt sind. Zusätzlich müßt Ihr aber auch noch verschiedene Buchstaben sammeln, die Ihr jeweils nach dem Abschuß der wild ballernden großen Roboter bekommt. Am Ende dürfen die Buchstaben dann auch noch zu einem richtigen Wort zusammengebastelt werden, denn sonst ist's Essig mit dem nächsten Level!

Trotz des relativ hohen Schwierigkeitsgrades macht CERIUS viel Spaß, denn bei diesem Spiel wurde nicht einfach ein Erfolgskonzept kopiert, sondern ein eigenständiges Action-Game mit Labyrinth-Touch geschaffen, das mir gut gefallen hat. Trotz des kleinen Spielfeldes gibt es viel an guten Grafiken zu sehen, die allesamt sehr detailreich sind. Sogar der Sound ist recht gut, wenn auch die verwendete klassische Komposition dem Original nicht das Wasser reichen kann. Das macht aber auch nix mehr, denn für 10 Märker bekommt Ihr ein gutes Game, das beste Low-Budget-Qualität hat. Meiner Meinung nach gab's von ATLANTIS noch nichts Besseres!

philipp



Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Super!



Foto: Spectrum

Schluchtenflitzer

Programm: Teladon, **System:** Spectrum (getestet), C-64, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Destiny, London, England, **Muster von:** [1].

Was ist zu tun? Ganz einfach, Du, daß heißt der Spielsprite, ist der einzige „Gute", der auf dieser Welt, die von **TELADON** unterdrückt wird, das Böse noch ausrotten kann. Dabei ist es vonnöten, daß Du immer tiefer in das Reich von Teladon und seinen Vasallen vordringst. Dieses schaffst Du, indem Du Dich todesmutig in eines der von Zeit zu Zeit auftauchenden Löcher fallen läßt und somit ein tieferes Level erreichst. Doch vorher mußt Du schon allerlei Gefahren überstehen, die sich Dir in Form von Kreiseln und halbellipsoiden Figuren entgegenstellen. Ganz wichtig ist es, außerdem auf Deinen Sauerstoffvorrat zu achten, denn wenn der zur Neige geht, kannst Du Dich schon auf Dein baldiges Ableben seelisch und moralisch einstellen. Deshalb sollte man auf vier Perlen achten, die auf dem Weg liegen, und diese unbedingt einsammeln. Das gleiche Verfahren ist auch für den Laser anzuwenden, für den allerdings ein Kreuz auf dem Weg zur Auffrischung gedacht ist. Doch das ist noch lange nicht alles, was einem so über den manchmal recht dünnen Pfad läuft. Da gibt es noch Schlüssel, Luftschächte, Extra-Leben und Falltüren, mit denen man Bekanntschaft machen kann. Ach ja, was auch noch sehr wichtig ist: Kommt bloß nicht mit den Felswänden in Berührung, sonst habt Ihr nämlich ebenfalls ein Leben weniger! Soweit, sogut. Zu bemerken wären an sich nur noch der Specci-typisch schwache Sound und eine durchschnittliche Grafik. Wirklich gelungen ist eigentlich nur das Scrolling, das zwar nicht ganz ruckelfrei ist, dafür aber die Fähigkeiten dieses Rechners gut ausnutzt. Ansonsten bleibt nur festzustellen, daß ich auf dem Specci für 32 DM schon Bessereres gesehen habe, aber als Flop kann man dieses Game von **DESTINY** auch nicht bezeichnen. Es ist halt nur Mittelmaß.

Jörg Heckmann

Foto: Spectrum

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Altes Thema aufpoliert

Programm: Maniax, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, C-64/128, C-16 (64K)/+4, **Preis:** Atari ST/Amiga/IBM PC ca. 50 Mark, C-64/128, C-16/+4 ca. 30 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** [22].

Nach *Axxiom,* dem neuen *Magic-Bytes*-Ableger, das mit *Powerstyx* kürzlich einen sehr gelungenen Einstand gegeben hat, versucht sich nun auch **KINGSOFT** an dem allzeit beliebten *Quix*-Thema. **MANIAX** heißt das Programm, von dem hier die Rede ist, und wie schon bei seinen „Artgenossen" *Zolyx*, und *Powerstyx* ist ein Game entstanden, das auf einfachste Art und Weise unheimlich viel Spannung und Spielspaß rüberbringt.

Gleiches passiert, wenn die Spielfigur, ein karoförmiges Gebilde, mit den Totenköpfen kollidiert, die sich vornehmlich am Spielfeldrand und auf den bereits gezogenen Linien entlang bewegen. Last but not least muß man auf einige dreieckige Symbole achten, die quer über den Monitor schweben. Die gelb-grünen bedeuten Punktabzug, die gelb-roten führen zum Verlust eines Lebens, und die gelb-blauen verlangsamen die Spielfigur.

Bei soviel Feindseligkeit ist man natürlich ganz dankbar dafür, daß auch ein paar nützliche Objekte die Aufgabe ein wenig vereinfachen. Diese verschiedenfarbigen Herzsymbole bedeuten: Gelb-grün = überspringen eines Levels und dazu

Foto ST

Die Aufgabe des Spielers ist schnell erklärt. Mittels Joystick-Steuerung (beim IBM PC muß man sich der Cursor-Tasten bedienen) zieht man eine Linie (vertikal oder horizontal; die Richtung kann jederzeit geändert werden). Mit Hilfe dieser Linie muß man Felder einrahmen und auf diese Weise Teile eines Bildes freilegen, das zu Spielbeginn gänzlich verdeckt ist. Hat man mindestens 75 Prozent eines Bildes zusammengebracht, so ist das Level überstanden, und man fährt mit dem nächsten fort. Klar, daß von Runde zu Runde auch die Schwierigkeit zunimmt.

Natürlich gibt es da auch ein paar Burschen, die die Aufgabe noch reichlich erschweren. Da wären zum Beispiel die drei Drachen, die völlig unkontrolliert, aber glücklicherweise nicht einzeln, sondern im Verband über den Bildschirm schwirren. Berühren sie die Linie, bevor ein Feld eingerahmt ist, so verliert der Spieler eines seiner anfangs drei Leben.

noch Bonuspunkte; gelb-rot = drei Bomben, die alle Gegner zerstören; grün = Bonuspunkte; blau = die Drachen werden vorübergehend eingefroren; rot = drei Schuß Munition, womit Totenköpfe abgeschossen werden können; gelb = zusätzliche Spielfigur; gelb-blau = erhöht die Geschwindigkeit der Spielfigur.

Zwei Dinge gibt es noch zu beachten: 1) Man darf die Spielfigur nicht auf einer bereits gezogenen Linie zurückbewegen. 2) Man darf nicht zu lang an einem Punkt verweilen, da sonst eine Zündschnur abzubrennen beginnt und man sich alsbald (mit einem Leben) aus unserer schönen Welt verabschiedet. Alles, worauf es nun noch ankommt, ist Reaktion, Geschick und die richtige Strategie, das aber auch nicht zu knapp. MANIAX ist ein Game, das man stundenlang spielen kann, ohne daß es langweilig werden würde. Irgendwie hat man immer wieder den Drang, den Score zu verbessern, ein höheres Level zu erreichen oder überhaupt eine Hürde zu meistern, an der man schon tausendmal gescheitert ist. Die Grafik des Spiels ist in Ordnung, der Sound hingegen etwas dünn (bei der Amiga-Version, die wir kurz vor „Toreschluß" noch sahen, sehr viel besser!), aber auch unwichtig. Einzig die ein wenig unexakte Steuerung ist mir etwas unangenehm aufgefallen, ansonsten aber hat mir das Programm gefallen können. *bz*

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielablauf	**7**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Leider Langweilig

Programm: Super Trolley, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Muster von:** Mastertronic, England.

Die Low-Budget-Spiele werden insgesamt gesehen grafisch immer besser. Natürlich gibt es auch hier Ausnahmen aber **SUPER TROLLEY** von **MASTERTRONIC** ist für die zehn Märker grafisch schon o.k. Es ist nur sehr schade, daß das Gameplay nicht hält, was Grafik und Story versprechen. In diesem Game übernehmen Sie die Rolle eines Kaufhaus-Substituten, der auf Geheiß seines Chefs hin Regale aufzufüllen hat. Sie haben für jede Aufgabe nur begrenzte Zeit, wobei das Ziel ist, irgendwann mal selbst die Stelle des Chefs einzunehmen. Sollten Sie versagen, werden Sie hingegen rausgeworfen.

Nach dem Einladen (Invade-a-load) müssen Sie zunächst mal verschiedenfarbige Kreise so schnell wie möglich ausfüllen (Preisauszeichnung der Waren), um dann die erste Aufgabe zu bekommen, z.B. das Hundefutter aufzufüllen. Am besten zeichnet man sich einen Plan des Kaufhauses, um so die schnellsten Wege herauszufinden. Dann geht's los mit dem großen Einkaufswagen. Es ist dabei zu beachten, daß man weder Passanten anrempelt noch einen der Dosentürme aus Versehen umwirft. Sie fangen am Montag an, wo noch relativ wenig im Laden los ist und haben bis Samstags durchzuhalten.

Sound und Grafiken sind wohl o.k. für die zehn Mark, allerdings erweist sich das Einsortieren der Waren als ausgesprochen langweiliges Unterfangen. Außerdem hat mich die Empfindlichkeit der Kassette doch ziemlich gestört. Ich habe nämlich anscheinend eine schwache Kopie erwischt. Erst nach mehreren vergeblichen Versuchen gelang es mir, das Game einzuladen. Zudem hängt es sich auf, wenn man nach der Aufgabenstellung wieder in den Screen fährt, aus dem der Wagen „herausgeschoben" wurde.

Fazit: Langweiliges Gameplay, dazu noch mit einer nicht ganz einwandfreien Steuerung. Die zehn Mark sind anderweitig sicher besser angelegt. *str*

Grafik	7	Motivation	2
Sound	5	Preis/Leistung	3
Spielablauf	3		

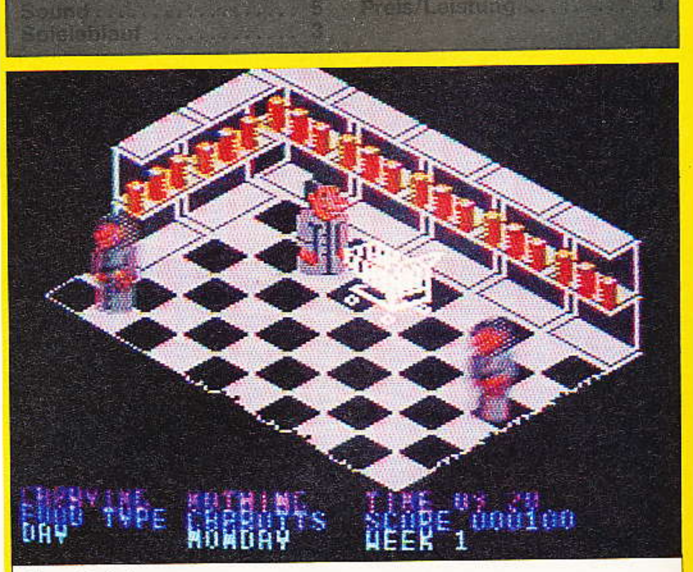


Foto C-64

Wenn die Technik zum Bumerang wird

Programm: Pandora, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Preis:** Atari ST/Amiga ca. 65 Mark, C-64 ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** 2 / 7 / 15 / 21.

Recht rührig ist das englische Softwarehaus **FIREBIRD** zur Zeit; eine ganze Menge neuer Titel sind in der jüngsten Vergangenheit erschienen, einer davon ist **PANDORA**, das ich mir auf dem ST für Euch angeschaut habe.

Foto: ST

Die Pandora ist ein Raumschiff, dessen Mission es ist, die bisher unbekannten Regionen des Alls zu erforschen. Seine Besatzung besteht zur einen Hälfte aus Menschen, zur anderen aus Droiden. Aufgrund der neuesten technischen und wissenschaftlichen Entwicklungen war es möglich, die Pandora so zu konstruieren, daß sie für Jahrhunderte völlig autonom existieren kann, sich gewissermaßen ständig selbst regeneriert und ihre Crew mit allem Lebenswichtigen versorgt. Nun plötzlich, nachdem die Pandora bereits seit mehr als 200 Jahren immer tiefer in den Weltraum vorgedrungen ist, macht sie kehrt und nimmt Kurs zurück zur Erde. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, an Bord des Schiffes zu gehen und dem Grund für diese unvorhergesehene Kursänderung auf die Spur zu kommen.

Zu Beginn des Spiels steht man auf einer blauen Fläche; man sollte sich hier solang nicht von der Stelle rühren, bis ein Mädel des Wegs gelaufen kommt und ebenfalls das blaue Feld betritt. Kaum hat sie den Fuß darauf gesetzt, so zerfällt ihr Körper zu einem Häufchen rötlichen Gemansches. Nun kann man gefahrlos das Feld verlassen, sollte aber unbedingt die Ausweiskarte an sich nehmen, die dem nun leider mausetoten Mädel aus der Hand geglitten ist.

Um Gegenstände aufzunehmen, schlägt man die Space-Taste an und drückt den Feuerknopf; es gibt drei Möglichkeiten, die aufgenommenen Objekte unterzubringen, nämlich im Rucksack, in den Taschen des Overalls, oder man trägt sie in den Händen. Es empfiehlt sich, immer eine Ausweiskarte offen, das heißt in den Händen, mit sich zu führen, während man andere Gegenstände getrost in den Taschen oder dem Rucksack verstauen kann. Diese Dinge braucht man, um sie gegen andere, nützlichere einzutauschen oder um Personen, die man unterwegs trifft, Informationen zu entlocken.

Nicht immer aber sind die Besatzungsmitglieder so freundlich gesonnen, wie das jetzt vielleicht erscheinen mag. Ganz im Gegenteil: Die meisten von ihnen – besonders die Droiden – sind ziemlich rabiate Burschen, so daß es ein ums andere Mal zu harten Kämpfen mit ihnen kommt. Wer nun aber hofft, daß sich hier die Gelegenheit zu den gewohnten Fights mit Boxhieben und Karatetritten bietet, der wird wohl ziemlich enttäuscht werden. Vielmehr werden die Auseinandersetzungen comicartig dargestellt, das heißt, man sieht ein Knäuel aus Armen und Beinen, verhüllt von einer grauen Wolke, und hört hin und wieder mal ein Schlaggeräusch. Es gibt nur eine Möglichkeit, in den Kampf einzugreifen: Man schlägt die Space-Taste an, woraufhin eine „Hit"-Anzeige erscheint. Hier nun muß man einen zunehmenden Balken mittels Feuerknopf möglichst exakt an dem Punkt zum Stehen bringen, an dem er seine Farbe verändert. Dies gibt den Schlägen unserer Spielfigur die größte Wucht. Der Zustand der beiden Widersacher wird am rechten Bildschirmrand angezeigt. Die gesundheitliche Verfassung reicht von „good" über „fair" und „dire" bis hin zu „dead", wobei auch die farbliche Darstellung dieser Anzeigen eine Rolle spielt. Diese kraftraubenden Kämpfe kann man sich ersparen, wenn man das Glück hat, eine Feuerwaffe in seinen Besitz zu bekommen. Die Bedienung erfolgt hierbei auf gewohnte Art und Weise; man darf also frisch, fromm, fröhlich, frei drauflos ballern, und da fühlen wir uns ja gleich wieder viel wohler!

PANDORA ist vom Papier her ein Action-Adventure, doch halte ich diese Bezeichnung für nicht ganz zutreffend. Beides, die Action- wie auch die Adventure-Elemente, kommen bei dem Spiel zu kurz. So läßt nach kurzer Zeit die Spielfreude doch schon erheblich nach. Auch die recht gute Grafik reicht natürlich nicht aus, dieses Manko wettzumachen. Somit kann ich Euch nur raten: Schaut Euch, wenn möglich, das Game erst einmal an, bevor Ihr den schmerzlichen, weil recht tiefen Griff in die Tasche getan habt.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Einfach und unschön

Programm: Denizen, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Players, **Muster von:** Players.

PLAYERS hat sich im Markt der Budget-Games einen Namen gemacht. Leider fällt das Spiel **DENIZEN** längst nicht so gut aus, wie es der erste Blick auf Cover und Screenshots vermuten läßt. Auf die Story kann man im großen und ganzen verzichten, wenn man weiß, daß man 3 „Unterlevels" von bösen Feinden säubern, dabei Energie und Munition an entsprechenden Punkten aufstocken und außerdem noch ein paar Schlüsselchen aufsammeln muß, damit man durch entsprechende, verschlossene Türen gehen kann. Endziel: Sprengen der drei „Level" und Vernichtung der in ihnen hausenden Terroristen.

Eines sollte man vielleicht gleich noch erwähnen: Die Grafiken der einzelnen Level sind wirklich in Ordnung, bloß – es fehlt so das gewisse Etwas. Das fängt damit an, daß man durch den eigenen Schuß nicht durchschießen kann, also nachkommende Feinde erst getroffen werden können, wenn die Explosionswolke vom vorherigen verschwunden ist. Deshalb ist man oft gezwungen, die Leute verdammt nahe herankommen zu lassen. Auch die Steuerung ist nichts besonders lobenswert, ebenso wie die Geschwindigkeit zu wünschen übrig läßt. O.k., o.k., jetzt werden einige sagen: „Dafür, daß alles nicht so besonders ist, kostet das Game ja auch nur 10 Deutsche Märker". Stimmt, aber ich finde DENIZEN dann doch eine Spur zu mittelmäßig bis mäßig, eine Art Billig-Gauntlet – abgelutscht und ausgekocht – und dazu noch nicht mal sonderlich gut gemacht.

Bleibt als Fazit nur übrig: Wer meint, er brauchte ein derartiges Game, soll sich's meinetwegen holen. Bloß – weltbewegend ist es auch für 10 Mark nicht!

str

Grafik	8	Motivation	4
Sound	3	Preis/Leistung	6
Spielablauf	4		

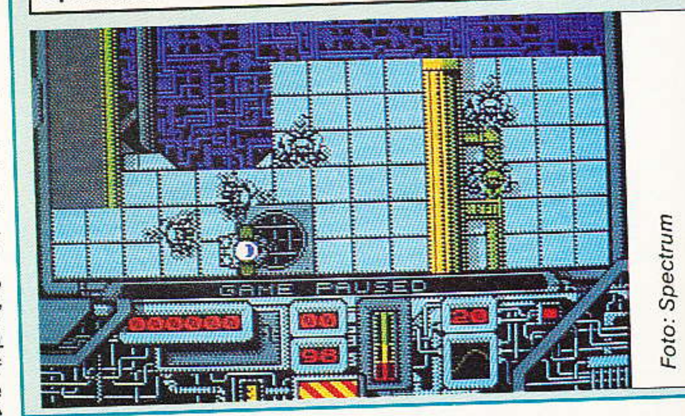


Foto: Spectrum

Formel I der Zukunft



Grafik:	8
Sound:	9
Spielablauf:	6
Motivation:	8
Preis/Leistung:	7

Fotos: ST

Programm: Space Racer, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Loriciels, **Muster von:** [21].

Was waren das noch für Zeiten, als Wettkämpfe mit motorisierten Fahrzeugen noch friedliche Leistungsvergleiche waren, als das Leben noch mehr galt als der Sieg! Doch diese Zeiten sind vorbei. In der Zeit der **SPACE RACER**, in nicht allzu ferner Zukunft, zählt nur der Sieg allein, und um diesen zu erreichen, sind alle Mittel recht. Da wird scharf geschossen, abgedrängelt und gerammt, was sich in den Weg stellt.

Doch nicht nur die Sitten, auch die Vehikel haben sich geändert. Es wird nicht mehr gefahren, sondern geflogen. Auf kleinen Gleitern jagen die todesmutigen Akteure dicht über die Oberfläche durch die futuristischen Landschaften. Hierbei müssen sie versuchen, möglichst genau über der auf dem Erdboden markierten Spur zu fliegen. Versucht man, diesen Kurs zu verlassen, so kann es schnell passieren, daß man einen der zahlreichen Pfeiler oder Schilder rammt, was unverzüglich zum Verlust eines Energiepunkts führt. Natürlich kann, wenn einer der Mitstreiter allzu lästig wird, auch zur handlichen Bordkanone gegriffen werden. Der mitunter todbringende Schuß kostet aber auch Energiepunkte – da ist es doch viel sparsamer, seinen Rivalen einfach an die nächstgelegene Begrenzung zu schubsen und mit einem breiten Grinsen zuzusehen, wie seine Maschine zerschellt; wie heißt es doch so schön: „The winner takes it all".

Fazit: **LORICIELS** setzt mit SPACE RACER das fort, was mit Programmen wie *Mach 3* und *Captain Blood* begonnen wurde. Technisch exzellente Programme, die meist nur an ihrem mageren Spielwitz oder an der nicht vorhandenen Komplexität kranken. Bei SPACE RACER ist alles vorhanden, was man von einem Spitzenspiel erwartet: Hervorragendes Titelbild mit exzellenter Digitalmusik, sehr gute Grafik und drei verschiedene Rennstrecken. Doch ist der Spielablauf sehr an *Activision's GeeBee Air Rally* angelehnt, das vor einiger Zeit für den Amiga erschien. Grafisch und spielerisch steht es diesem auch in nichts nach und kann sogar ein wenig mehr Atmosphäre aufweisen. Daher kann man SPACE RACER für Fans von *Gee Bee Air Rally*, die keinen Amiga, dafür aber einen ST besitzen, durchaus empfehlen.

Bendrik Muhs

Der „Z"willing

Programm: Detector, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Time Warp, **Muster von:** [54].

Vor einiger Zeit gab es ein Spiel, das trug den namen „Z". Nun wurde von der Firma **TIME WARP** das Programm **DETECTOR** herausgebracht, und siehe da, die beiden Programme könnten fast Zwillinge sein, so ähnlich sind sie sich. Bei beiden Spielen muß man über Planeten-Oberflächen fliegen und verschiedene Gegenstände einsammeln, um den jeweiligen Level zu verlassen. Zur Ehrenrettung von DETECTOR sei aber gesagt, daß das Spielprinzip von „Z" kräftig aufgebohrt wurde. Man rast mit einem Raumschiff, das in 16 Richtungen gedreht (und natürlich auch gesteuert) werden kann, über die Planeten-Oberfläche, schießt Feinde ab und sammelt Symbole auf. Nur, daß es von diesen Symbolen zwei verschiedene Sorten gibt. Die einen fliegen auf Plattformen durch die Gegend. Sammelt man ein solches Symbol auf, so kann man Zusatzausrüstungen oder Bonuspunkte bekommen. Unter diesen fliegenden Symbolen ist auch ein Greifer. Diesen benötigt man, um die Symbole auf der Oberfläche aufzunehmen. Hier handelt es sich um Diamanten und Schlüssel. Von beiden braucht man eine gewisse Menge, um den Planeten verlassen zu können. Die dafür notwendige Menge an Symbolen wächst von Level zu Level. Während des Spiels verliert man durch Kollisionen ständig Energie und der Treibstoffvorrat läßt auch allmählich nach. Es gibt aber ein Feld, auf dem man landen kann, wodurch getankt wird. Außerdem wird das Schiff repariert. Man sollte von dieser Möglichkeit möglichst oft Gebrauch machen, da man sämtliche Ausrüstungs-Teile verliert, wenn man „ins Gras beißt".



Foto: Amiga

Soviel zum Spiel. Die Grafik ist gut. Das Scrolling geht in Ordnung. Die Sprites sind zum Teil recht gut animiert. Der Sound ist aber nur Mittelmaß. Ich meine, daß man sich das Spiel anschauen sollte, bevor man es kauft. Mir hat es jedenfalls ganz gut gefallen.

Ottfried Schmidt

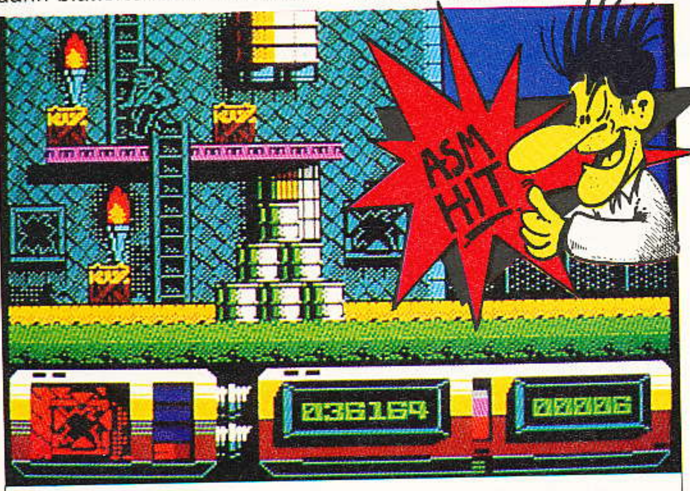
Grafik:	10
Sound:	7
Motivation:	8
Spielablauf:	8
Preis/Leistung:	8

Granaten gegen Geisel-Gangster

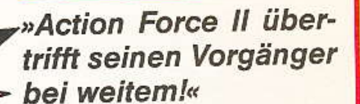
Programm: Action Force II, **System:** Spectrum (getestet), Atari ST (vielleicht in Kürze), C-64 (unwahrscheinlich), **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Virgin Games, London, England, **Muster von:** 1, Virgin.

Als ich **ACTION FORCE II** von **VIRGIN** das erste Mal spielte, rätselte ich lange, wo denn wohl die Gemeinsamkeiten zu dem Vorläufer-Programm liegen könnten. Auf den ersten, zweiten und dritten Blick gab's nämlich überhaupt keine Ähnlichkeiten festzustellen. Aber dann blätterte ich in der Anleitung – und siehe da: Die Story knüpft an den ersten Teil an! Die superböse Cobra-Gang hat sich in diversen Slum-Gebäuden verschanzt und hält jede Menge unschuldige Geiseln gefangen. Da muß die Action-Force wieder ran! Diesmal gibt's allerdings keine öde Ballerei mit Flugzeugen wie im ersten Teil, der in unserem damaligen Test ja böse baden ging (ASM 1/88). Nein, Leute, **VIRGIN** hat sich was völlig Neues einfallen lassen! Der Spieler steuert nämlich nicht die Spielfigur, die vor und an den Häusern herumkrabbelt, sondern dessen Freund, der dem Helden mit einem Fadenkreuz die Feinde vom Leib halten muß. Der Held wird nämlich vom Computer gesteuert und geht unverdrossen seiner Wege, ohne Rücksicht auf Gefahren. Da muß man höllisch aufpassen, daß man nicht versehentlich auf seinen Kumpel ballert!

Die Programmiergruppe **GANG OF FIVE**, die schon viele interessante Spiele programmierte, hat es verstanden, auch aus diesem originellen Konzept ein spannendes, actiongeladenes Spiel zu machen. Auf dem Weg des Heldensprites über Leitern und Gänge muß der Schutzengel schießende Hydranten, Bombenwerfer, Typen mit Baseballschlägern oder Knarren ausschalten. Achtet beim Spielen unbedingt darauf, daß Euer Energievorrat, der ständig abnimmt, nicht zur Neige geht! Aufgefüllt wird er übrigens durch beständiges Schießen auf die oft an der Wand hängenden amerikanischen Flaggen. Ist das Ziel des Levels erreicht, muß noch kurz ein Bombenleger ins Jenseits gebracht werden, und dann kommt ein Hubschrauber, in den die Geiseln, noch mit Ketten an den Füßen, hineinhüpfen. Die Animation des Heldensprites und seiner Gegner ist dabei hervorragend gelungen. Aus den Hydranten lugt z.B. zunächst ein Auge, dann hebt der Deckel ab, und das Ding beginnt zu ballern. Die Backgrounds sind ebenfalls herrlich, denn die Häuser sehen echt verfallen aus und lassen sich auch mit der eigenen Wumme gut durchlöchern. Apropos Waffen: Ab dem zweiten Level (die Levelanzeige besitzt deprimierende 5 Stellen!) kann man zwischen der Bio-Gun, einer Bazooka und einem Maschinengewehr wählen. Die Bio-Gun ist recht langsam bei der Schufolge, aber zielsicher, generell würde ich aber in den ersten Levels das schnelle, etwas wackelige Maschinengewehr bevorzugen und später dann (ab Level 05) zur Bio-Gun übergehen. Die Bazooka empfiehlt sich eigentlich nur im dritten Level, denn da geht's gegen einen Panzer. Da wird's echt link, denn in bester *Summer Games*-Manier muß man durch wildes Rudeln den Panzer in 10 Sekunden 39mal getroffen haben. Wichtig ist es dabei, unbedingt im Schußtakt zu rudeln!



Fotos (2): Spectrum


»Action Force II übertrifft seinen Vorgänger bei weitem!«

Alles in allem ist ACTION FORCE II also ein rundum gelungenes Actionspiel, das seinen Vorgänger in der Qualität bei weitem übertrifft und viele interessante Features aufweist. Die Gang of Five hat sich ins Zeug gelegt und ein brillantes Game mit tollen technischen Tricks programmiert (mal abgesehen vom (fast) nicht vorhandenen Sound). So gibt es ein faszinierendes Titelbild in Interrupttechnik, die dem Spectrum eine Farbenvielfalt und -dichte abverlangt, zu der er normalerweise gar nicht in der Lage ist. Das muß man gesehen haben!

Einzig und allein der Plot ist mir zu brutal und geschmacklos, zumal ACTION FORCE eine Kinderpuppen-Serie a lá *Masters of the Universe* ist. Aber was soll man machen, wenn ein Spiel ganz einfach viel Spaß macht???

Michael Suck

Grafik	11
Sound	2
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Ganz

Programm: Yeti, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Destiny, **Muster von:** Activision.

Als ich das Titelbild von YETI, einem neuen Spiel von **DESTINY**, erblickte, ahnte ich noch nicht, daß ich vor einem Clone par excellence von *Exolon* sitze. Als ich es feststellte, kam auch gerade Michael, unser ST- und Specci-Experte vorbei, und meinte, daß das wohl der frecheste Clone von Hewson's Bestseller sei, den er jemals gesehen habe. Nachdem wir bemerkt hatten, daß das Scrolling und die Animation der Sprites nicht ganz so gelungen sind wie bei Exolon, mußten wir aber auch realisieren, daß dieses Game genauso schwer ist wie sein bekanntes Vorbild. So saßen wir also vor dem Monitor, den Stick in der Hand, und ver-

. . . nun

Programm: Goldrunner II, Scenery Disk 1, Scenery Disk 2, **System:** Atari ST mit Farbmonitor, **Preis:** ca. 80 DM (Scenery Disk: ca. 25 DM), **Hersteller:** Microdeal: **Muster von:** 2.

Erinnern Sie sich noch an die Tritons? Nein? Das war doch damals, als die Menschheit ein neues Zuhause brauchte. Damals, als man das Land der Tritons durchfliegen mußte und zu diesem Zweck ein einzelner Held gesucht wurde, der den Weg für die Passagierschiffe freischoß? Erinnern Sie sich jetzt? Immer noch nicht?

Macht nichts! Die Story ist eh nur Schall und Rauch, aber der Name des Spiels mit dieser Story, der dürfte Ihnen vermutlich geläufig sein. Es handelt sich dabei um *GOLDRUNNER*, ein Game, das in die Annalen der ST-Geschichte eingegangen ist.

Ich hatte damals das Vergnügen, dieses Game zu testen und habe heute das Vergnügen, Ihnen die Fortsetzung der Story zu präsentieren. Denn natürlich haben die Tritons keine Ruhe gegeben. Inzwischen haben die Menschen Roboter gebaut, die die Verteidigung der Menschheit in der Ringwelt übernommen haben. Unglücklicherweise wurden die Roboter von den Tritons gekidnapped, damit die Menschheit dem Angriff der Tritons gefälligst nichts mehr entgegenzusetzen hat. Hat sie aber!

Nämlich – den **GOLDRUNNER II.** Tja, wenn's den nicht gäbe...-

schön frech!

suchten, wie es uns die englische Spielanleitung verriet, den Yeti zu fangen, der uns permanent davonläuft. Auf unserem Weg durch die verschiedenen Screens haben wir Gelegenheit, Buddhas und Karusselle zu betrachten und zu vernichten und müssen dabei natürlich höllisch aufpassen, daß uns unsere Gegner nicht kaltmachen. Die normalen, recht schnell bewegten Sprites schießt man durch einfachen Druck auf die Feuertaste ab (natürlich gut zielen) und die Buddhas und Karusselle eliminiert man mit einem etwas längeren Gedrückthalten des Feuerbuttons, was zur Folge hat, daß sich eine der zehn Granaten aus dem Arsenal löst und, wenn man nah genug am Ziel ist, dieses auch selbsttätig zerstört. Ansonsten bliebe noch zu vermelden, daß einige nette Sachen auf dem Weg liegen, die nur darauf warten, daß sie gefunden und benutzt werden, wie z.B. Schutzschilde, Extramunition und sogar ein sogenanntes Ski-bike, daß unserem Helden die Fortbewegung in dieser verschneiten Umwelt, die merkwürdigerweise genauso nach Weltraum aussieht wie die von Exolon, erleichtern soll. Doch es gibt in diesem Spiel auch etwas, was Exolon nicht hatte, es handelt sich hierbei um ein kleines Preisausschreiben von DESTINY, wo der geneigte Spieler aufgefordert wird, eine Beschreibung des Yeti und den Grund anzugeben, warum er sich nicht fangen läßt. Diese Beschreibung sollte nicht weniger als 50 Worte umfassen und dann an DESTINY geschickt werden, die für die schönste Description einen Preis von nicht mehr und weniger als 30000 Pfund !!! ausgesetzt haben. Also, falls Euch *Exolon* als Baller- und Reaktionsspiel gefallen hat, kann ich Euch zu YETI raten. Wenn ihr nur die Umgebung wechseln oder den Wettbewerb mitmachen wollt, könnt ihr auch *Exolon* weiterspielen, daß bleibt sich im Endeffekt gleich. Mit einem Jodler aus dem Hochland von Tibet verabschiedet sich euer, nein nein nicht Reinhold Meßmer, sondern.... *J. H.*

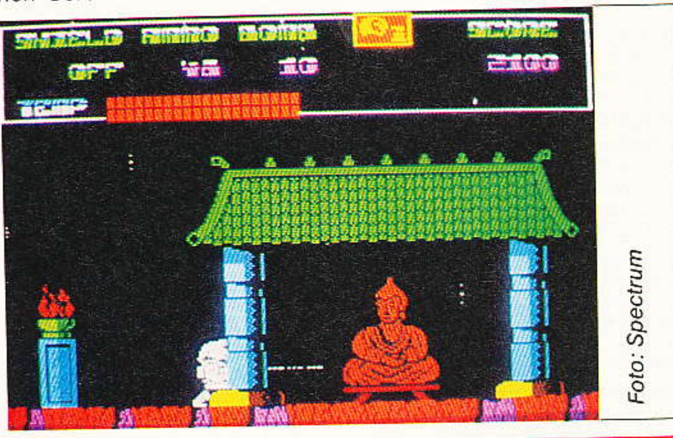


Foto: Spectrum

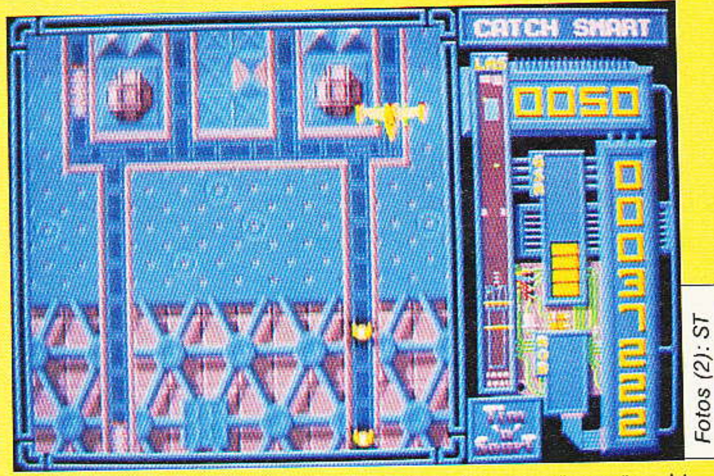
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	7

schießt er wieder!

dann wäre der ST um ein gutes Ballerspiel ärmer. Das zumindest. Doch nun will ich Sie mit Ihrer Aufgabe bekanntmachen. Sie sollen die Roboter auf den verschiedenen Welten (Levels) retten. Einfache Geschichte: Sie nehmen Ihren großen, gelben Vogel, suchen die Roboter-Transporter, in denen die Robis gefangengehalten werden, und schießen sie an. Dann warten Sie, bis ein Schiff der Gegner kommt, das den Robi noch in letzter Sekunde abtransportieren will. Sie warten, bis das Triton-Schiff den Roboter an Bord hat, dann schießen Sie es ab und fliegen schnellstmöglich über den nun in der Luft hängenden Roboter, den Sie auf diese Weise aufgesammelt haben. Fünf Blechkerle können Sie transportieren, dann fliegen Sie mal kurz rüber zur Teleportzone, und die Roboter werden automatisch während des Drüberfliegens „abgelegt". Und Sie sind Ihre Sorgen los!

Das Ganze hat nur leider einen Haken, und der ist im fantastisch schnellen Softscrolling des ST zu suchen. Letzteres haut Sie leider öfter gegen die nächst Wand als Ihnen lieb ist (und Ihrem Schiff natürlich, denn das zerbirst bei der ganzen Prozedur in seine Einzelteile).

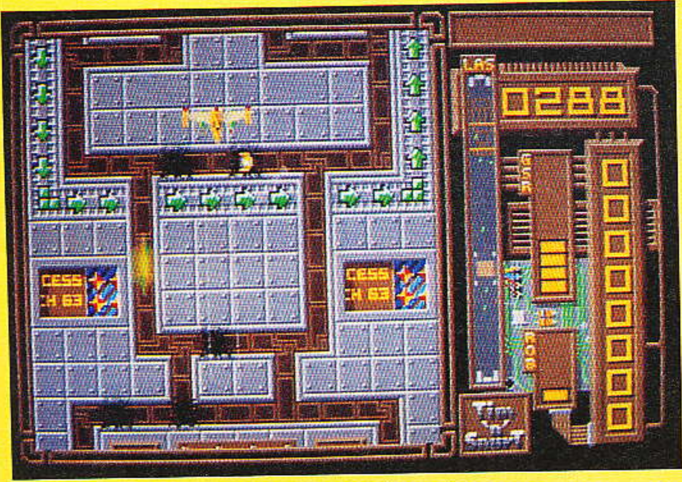
Also, ganz so einfach ist die Aufgabe natürlich nicht, denn Ihre Feinde lassen nicht locker. Neben den „Roboter-Sammlern" haben Sie es nämlich noch mit einer Reihe von Kampfschiffen zu tun, die Sie immer wieder von Ihrer „eigentlichen" Beschäftigung abhalten. Sie brauchen also gute Nerven und schnelles Reaktionsvermögen, dabei aber immer einen guten Überblick über die Geschwindigkeit Ihres gelben Flitzers (schnell vor der nächsten Wand!).



Fotos (2): ST

O.K., kommen wir jetzt zu den Einzelheiten: Der Sound geht voll in Ordnung, eine hübsche, flotte Melodie, die das Game unterstützt und nicht nervt. Wer will, kann ja auch die Sound-FX anstellen. Sehr schön ist natürlich die Grafik. Die Plattformen scrollen einwandfrei (vertikal übrigens, wie beim Vorgänger) und liefern schöne Bilder. Wehmütig denkt man allerdings an den „alten" Goldrunner zurück, wenn man das neue Raumschiff betrachtet. Wenn es sich um sich selbst dreht oder wendet, hat man unwillkürlich das Gefühl, man habe es mit einer Faltschachtel zu tun. Die Animation ist irgendwie...sagen wir mal: seltsam, sehr seltsam. Abgesehen vom alten Raumschiff, das ich mir gern in die neue „Umgebung" gewünscht hätte, ist das Game aber in Ordnung. Schnelle Action, eine abspeicherbare Highscoreliste und natürlich die zwei Scenery-Disks runden das Ganze ab! Apropos Disks: GOLDRUNNER II wird auf zwei Disketten geliefert, Boot- und Data-Disk, wobei Scenery-Disk 1 bzw. 2 anstelle der Data-Disk eingeladen werden. Ganz wichtig: Mit hoher Auflösung läuft GOLDRUNNER II nicht!

Fazit: Es gibt zwar Besseres, aber GOLDRUNNER II ist ein ordentliches Shoot'em up für den ST, gut spielbar aber beileibe nicht einfach. Einziger Minuspunkt: die Faltschachtel, mit der man alle Heldentaten vollbringen soll. Mein Urteil: gut! *Martina Strack*



Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Im Blickpunkt

Der Nachfolger kommt!

Sicherlich können Sie sich noch an ein gewisses Schwertkampfspiel der Firma PALACE Software erinnern, das einige Zeit nach Erscheinen von der Bundesprüfstelle indiziert wurde. Nun hat PALACE einen Nachfolger produziert und uns ein erstes spielbares Demo zugesandt. Der Name des Games steht für Deutschland noch nicht genau fest. Man zieht jedoch den Titel „Im Dungeon von Drax" in Betracht.

Die Story des Nachfolgers knüpft nahtlos an den Vorgänger an, denn nachdem der Held des Geschehens die schöne Prinzessin Mariana aus den Klauen der Krieger von Drax gerettet hat, zieht sich der Obermufti Drax in seine Höhlen zurück und brütet über neuerlichen Gemeinheiten.



Fotos: C64

Es gibt nur einen Helden, der Drax in seinem schändlichen Tun aufhalten kann – und das sind Sie, entweder in der Figur des Titelhelden oder der Titelheldin! Denn diesmal kämpft auch Mariana als perfekte „Schwertfrau" gegen den Superbösewicht Drax.

Insgesamt 4 Level weist das sauber animierte Schwertkampfgame auf. Ich habe auf dem 64er selten so gut animierte menschliche Figuren gesehen.

Auch die Feinde, gegen die Sie sich durchsetzen müssen, können sich sehen lassen. Diesmal kämpfen Sie gegen Gnome und absonderliche Fantasy-Figuren wie Augen und dergleichen. Auch einige Orks werden Ihnen die Aufwartung machen.

Glauben Sie aber bloß nicht, daß Sie so schnell und einfach zum finalen Kampf gegen Drax kommen. In fast jedem Raum erwartet Sie irgendein Monster, das Ihnen ganz schön an den Kragen geht. Außerdem müssen Sie in den ersten drei Levels jeweils zwei Gegenstände aufnehmen, die verschiedene Möglichkeiten eröffnen.

In der Demo-Version war der Sound noch nicht fertig, deswegen kann ich hierzu noch nichts sagen. Aber die Grafiken sind wirklich toll.

In den Dungeons z.B. kann der Held in tiefe Brunnen fallen. Die Animation der Szene, wie er rückwärts in den Brunnen stürzt, ist wirklich hervorragend gemacht. Er rudert mit den Armen, bis er dann schließlich doch das Gleichgewicht verliert und hintenüber kippt. Natürlich gibt's auch wieder den berühmten „Köpfschlag", mit dem verschiedenen Monstern der Kopf abgehackt werden kann. Andere Gestalten werden mit Schwerthieben um die Ecke gebracht. Bei den Monstern findet sich diesmal auch wieder eine bekannte Figur, nämlich der kleine grüne Gnom, der noch im Vorgänger-Game die Köpfe aus dem Bildschirm kickte. Jetzt geht er mit der Axt auf Sie los.

Ein vorläufiges Fazit läßt es zu, die Grafik und das Gameplay als wirklich sehr gut gelungen zu bezeichnen. Der „Nachfolger" steht dem Vorgänger wirklich nicht nach. Ich finde, daß die gesamte Szenerie diesmal sogar noch etwas mehr Atmosphäre rüberbringt. Auf die Endversion sind wir schon gespannt wie die Flitzebögen. Gut gemacht, Palace!

Martina Strack

Der 3. Teil

Programm: Mask 3 – Venom strikes back, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, MSX, **Preis:** C-64/Amstrad/MSX ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** 1 / 2 / 15 / 21.

Jedes Softwarehaus durchlebt in seiner Geschichte Höhen und Tiefen, die in der Unstetigkeit des Softwaremarktes begründet liegen. Was heute noch angesagt ist, gehört morgen vielleicht schon zum alten Eisen. Krisen sind an der Tagesordnung. Den meisten Firmen gelingt es aus eigener Kraft, ihr durch qualitativ minderwertige Produkte lädiertes Image wider aufzumöbeln.

Im Falle des renommierten Teams von **GREMLIN GRAPHICS** steht noch nicht fest, wie und ob man die Schwierigkeiten der letzten Monate überwinden wird. Das jetzt vorliegende **VENOM STRIKES BACK (Mask 3)** ist auf jeden Fall nicht dazu angetan, den Kritiker freundlicher zu stimmen als dies bei den kreativen Reinfällen *Blood Valley* und *Tour de Force* der Fall war. VENOM stellt den dritten und abschließenden Teil der Mask-Triologie dar, die mit einer im Vereinigten Königreich recht populären Comic-Serie in Verbindung steht. Wer die Abenteuer von Matt Trakker und Konsorten hierzulande mitverfolgen möchte, muß bislang noch auf das Angebot des britischen Superchannels zurückgreifen, der in weiten Teilen der Republik über Kabelanschluß zu empfangen ist. All diejenigen, die nicht in den Genuß dieses Masters-of-the-Universe-Clones kommen, sei gesagt, daß sich die Zeichentrickfilmchen nach außen hin zwar Science-Fiction-typisch progressiv geben, inhaltlich jedoch nur längst bekannte Klischees variieren und sich schamlos aus dem reichhaltigen Versatzstückschatz der griechischen Mytologie bedienen.

Auch GREMLIN's VENOM läßt kaum ein ausgelutschtes Klischee aus. Der Sohn des Helden Matt Trakker ist vom Sternen-Bösewicht Miles Mayhem entführt und auf den Mond verschleppt worden. Mayhem fordert den selbstverständlich um das körperliche Wohl seines Sprößlings besorgten Vater auf, ihm seine gesamten Truppen zu überstellen, womit das intergalaktische Sicherheitssystem ein für allemal lahmgelegt wäre. Diese wenig erquickende Utopie vor Augen macht sich Trakker auf den Weg, seinen Filius in einer „ein-Mann-gegen-eine-Armee-Mission" selbst zu befreien, womit wieder einmal bewiesen wäre, daß man auch in ferner Zukunft noch nicht in der Lage sein wird, Probleme mit friedlichen Mitteln zu bewältigen. Trakkers Ausflug zum Mond gestaltet sich als alles andere als ein Sonntagsspaziergang. Die Gegner haben schon auf der Erde alle möglichen Geschütze aufgefahren, um dem Spieler das Bildschirmleben schwer zu machen. Wie gut doch, daß man auf dem Weg zur Raumstation auf nützliche Extras stößt, mit denen man den Kontrahenten gleich viel wirkungsvoller zu Leibe rücken kann. Bei den Bonuswaffen haben die Programmierer nicht gerade Kreativität walten lassen: Schutzschild, Rückwärtsschuß und ein paar Schußvarianten sind die einzigen. Außen hui, innen pfui?

Klaus Vill.

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**5**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**5**



Foto: C64



Programm: The Fury, **System:** Schneider (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Martech, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Endlich gibt's wieder neuen Stoff von **MARTECH**, jenem alteingesessenen Softwarehaus, das bis jetzt besonders durch gute Shoot-em-up's brillieren konnte! Auf den ersten Blick sieht **FURY** zwar wie ein normales Autospielchen aus, aber auf den zweiten Blick zeigt sich doch, daß MARTECH seiner Linie treu bleibt. Als Spieler dürft Ihr nämlich einen schicken Wagen steuern und in den „Demolition Derbys" Euren Mut und Nervenstärke beweisen. Allerdings beziehen sich die letzten beiden Punkte nicht auf den Spielablauf, sondern leider auf die Mutigen, die dieses miese Game wirklich spielen wollen!

MARTECH hat es nämlich ausgezeichnet verstanden, die Spielfläche auf ein Drittel des Bildschirms zu reduzieren und dafür den Rest mit grafischen Kinkerlitzchen zu füllen. Das Ergebnis ist eine winzige Fahrbahn mit winzigen Autos, bei der es keinerlei Kurven oder Abwechslung gibt. Nicht mal ein ordentliches Scrolling kann FURY bieten, so daß das Fahrgefühl knapp gegen null geht. Dafür haben sich die Programmierer aber darin versucht, mal ein paar andere Features für ein Rennspiel einzubauen. Der Spieler erhält für erfolgreich absolvierte Runden eine Art Preisgeld, mit dem er sein Auto weiter ausrüsten oder sich sogar ein neues kaufen kann. Im Angebot sind Flammenwerfer, Gewehre und Raketen. So nebenbei müssen natürlich auch noch der Tank aufgefüllt und Munition für die Wummen eingekauft werden. Gute Ausrüstung ist auch vonnöten, denn die anderen Fahrer drängeln und treiben die „Damage"-Anzeige in die Höhe. Zudem gibt's verschiedene Rennarten, wie z.B. Zeitrennen oder sogar das Kill-Rennen, bei dem man, laut Anleitung, keine Gnade zeigen darf.

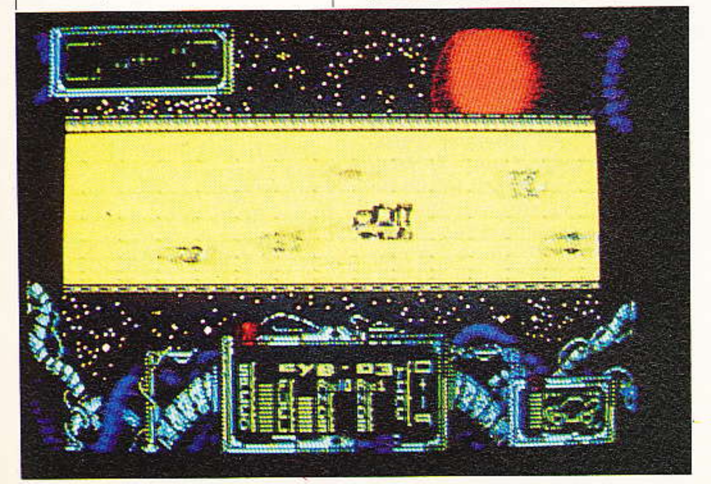
Letztendlich wird dieses ganze Brimborium aber völlig bedeutungslos, denn aufgrund der schon aufgeführten Mängel bleibt das Spiel ziemlich öde und stinklangweilig. Man kann das Ganze vielleicht mit zwei Ameisen vergleichen, die einen Boxkampf ausführen: Die beiden tun zwar eine ganze Menge, aber für den Beobachter tut sich gar nichts.

Mir jedenfalls ist es völlig schleierhaft, wie sich MARTECH entschließen konnte, ein solch schwaches Game auf den Markt zu bringen. Der Spielwert wäre ja vielleicht noch teilweise erhalten geblieben, wenn FURY wenigstens als völlig normales Autospielchen taugen würde, aber nicht mal da hat MARTECH den heutigen Standard erreicht! Vom Sound wollen und müssen wir auch erst gar nicht reden, denn es gibt keinen. Das ärmliche Motorhusten während des Fahrens ist wohl kaum erwähnenswert.

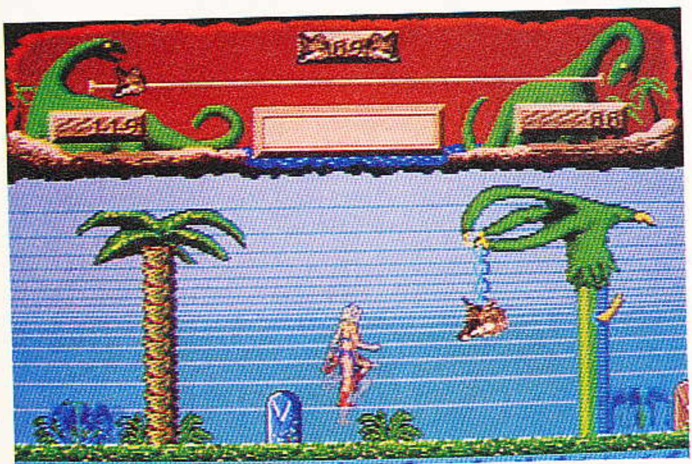
Einziger positiver Punkt bei diesem nicht mal Low-Budget-fähigen Spiel ist die schon erwähnte Spielfeldumrahmung, aber dafür würde ich an Eurer Stelle nicht unbedingt 35 Mäuse ausgeben. *philipp*

Grafik	**4**
Sound	**0**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**3**

Foto: Spectrum



Bikini-Lady



Programm: She-Fox, **System:** Atari ST (getestet), C-64, Spectrum (getestet), Schneider (getestet), **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 65 DM (Disk.), **Hersteller:** Martech, Pevensey Bay, England, **Muster von:** Barrington Harvey.

Wenn den Jungs der Softwarehäuser, die sich die Spiel-Stories ausdenken müssen, nicht mehr allzuviel einfällt, dann schauen sie bisweilen fleißig ins „alte" Sagenbuch und peppen das Ganze dann mit ein bißchen Fantasy wieder auf. Und was kommt dabei raus? **SHE-FOX.** Die Story liest sich dann so: Die Heldin des Spiels, eine Bikini-beschürzte Lady mit blonden Haaren, Lederpeitsche und ein gerüttelt Maß an Sex-Appeal, wurde von ein paar Füchsen großgezogen, die ihr außer einer guten Erziehung auch noch die Fähigkeit gegeben haben, sich in einen Fuchs zu verwandeln. Anleihen an die römische Sage von Romulus und Remus sind nicht zu verkennen. Jetzt wird's aber erst richtig bunt: Das heiße Girl lebt nämlich auf einer Parallel-Erde, in der es von außerirdischen Dinosauriern nur so wimmelt, die sich die Erde untertan gemacht haben und ganz heiß auf Menschenfleisch sind. Natürlich sind sie auch hinter unserem (k)nackigen Mädel her, obwohl ich finde, daß an der gar nicht so viel dran ist.

Na ja, sei es, wie es sei, jedenfalls muß sich She-Fox, die im Englischen eigentlich *Vixen* heißt und für die zarten deutschen Seelen kurzerhand umgetauft wurde, levelweise gegen die diversen Monster wehren. Wie es sich für eine richtige Parallel-Erde gehört, gibt es selbstverständlich ein horizontales Scrolling, ein Zeitlimit, Bonusgegenstände, tolle „Gems" und diverse Bonuslevels. Damit sich She-Fox in einen Fuchs verwandeln kann, muß sie genügend Fuchs-Symbole aufsammeln, die die Fuchsleiste auffüllen. Nach jeweils zwei Runden folgt nämlich dann das Bonuslevel, bei dem massenweise Edelsteine gesammelt werden können. In jedem Level liegen nämlich seltsame Kleinode rum, die mit der Peitsche geknackt werden müssen und dann einen Bonus freigeben, meistens sind es Punkte. Im Bonuslevel gibt's jede Menge dieser Steine, aber keine Gegner. Auch muß die Lady hier nicht rumpeitschen, denn als Fuchs kann sie die Steine durch Drüberlaufen öffnen und das gefundene Zeug dann mit Druck auf den Feuerknopf einsammeln. Ein besonderer Leckerbissen sind die Super-Gems, die nach Abschluß jeder Runde, bei der der Spieler kein Leben verloren hat, mit 1000 multipliziert und aufgezählt werden. Aber Vorsicht: Das Zeitlimit geht bei den Bonusleveln steil bergab! Schafft man's nicht in der Zeit, geht ein Leben hops! Dieses Problem dürfte allerdings selten auftreten, weitaus mehr Schwierigkeiten machen da schon die vielen Viecher in den normalen Leveln. Da krabbelt, fliegt und läuft jede Menge Getier durch die Gegend und will unserer Heldin ans Oberteil. Schaffen die Viecher das, fällt das Mädel in Ohnmacht. Allerdings könnte man das Ganze auch so interpretieren, daß die Dinos und ihre Gebrüder unsere brave She-Fox abmurksen wollen...

Sicher ist jedenfalls, daß es ganz schön schwierig ist, gleichzeitig über Abgründe zu springen, Treppen zu erklimmen und die Fuchsymbole aus herabhängenden Stahlkugeln rauszupeitschen (nicht gerade originell), während man damit beschäftigt ist, sich andauernd die Viecher vom Leib zu halten. Meistens muß sich She-Fox auch noch ducken, da die meisten Gegner ziemlich flach sind. Hier beginnen auch schon die ersten Unterschiede zwischen den beiden getesteten Versionen. Die ST-Fassung bietet zwar recht schöne, große Sprites und hat einen mäßigen Schwierigkeitsgrad, aber dafür gibt's noch ein nicht gerade berauschendes Scrolling, das meine Brille unbrauchbar macht, und eine „schwergängige" Steuerung. Unsere Heldin bewegt sich zwar recht graziös (nur der Hüftschwung müßte sie eigentlich bei jedem Schritt von den Beinen reißen), reagiert aber äußerst schwerfällig auf Joystickbefehle. Zu oft erwischten mich daher beidseitig angreifende Viecher, oder ich stürzte bei großen Schluchten in die wilden Fluten. Die Folge: Diese zähe Spielerei verwandelt die schöne She-Fox in ein widerborstiges Etwas und das Spiel meiner Meinung in langweilige Action. Hinzu kommen die nicht gerade berühmten, nicht stark variierenden Backgrounds, gegen die die Wüste Gobi (oder Gabi..) ein Augenschmaus ist. Vor allem der Sound ist annehmbar, aber etwas zu eintönig. Beim 128K-Spectrum hört sich der Sound übrigens genauso an wie bei der ST-Fassung! Diese Version (Speccy 128) verfügt zudem über ein saubereres Scrolling und eine gute Steuerung. Nur: Die Sprites sind einfarbig bis keinfarbig, der Background ist noch einfallsloser und erinnert mich an ein riesiges, schwarzes Loch, und die Spielbarkeit sinkt durch den saumäßigen Schwierigkeitsgrad erheblich. Einzig und allein die Animation des Fuchses hat mir bei beiden Versionen wirklich gut gefallen. Alle Bewegungsphasen sind hervorragend animiert und lassen den Fuchs wie im Trickfilm durch die Gegend laufen. Ansonsten ist SHE-FOX aber auf keinen Fall ein Hit, denn dafür ist das Programm technisch zu schwach und bietet auch vom Gameplay her wenig Abwechslung. In der Sparte der Jump-and-Run-Action-Games habe ich schon wesentlich Besseres gesehen. Schade drum, denn nach dem großen PR-Rummel (inklusive gewaltigen Postern und Posen eines wenig bekleideten Models) hatte ich doch mehr von diesem Spiel erwartet. So allerdings behalte ich die Lorbeeren besser für mich, ätsch.

Michael Suck

Fotos: oben ST; unten Spectrum

(Atari ST/Spectrum)	
Grafik	8/7
Sound	7/7
Spielablauf	5/5
Motivation	5/5
Preis/Leistung	5/6

Und was sagt der Manfred dazu?

SHE-FOX (oder VIXEN) ist kein Plop, aber auch beileibe kein Flop. Ich bin etwas anderer Meinung als mein Vorredner (soll ja vorkommen). Das neue MARTECH-Programm stammt sicherlich aus der *Tarzan*-Programmierküche des britischen Software-Hauses. Dennoch: Die Animation der Lady ist göttlich; hat mir gut gefallen. Auch der Sound ist recht ordentlich. Ein Wermutstropfen: Für mich ist SHE-Fox das weibliche Pendant zu Thundercats – eindeutig etwas abgeschaut, Martech! Ich jedenfalls finde SHE-FOX besonders für Nicht-Profis sehr interessant, da man sofort im Spiel ist, nicht lange in der Anleitung wälzen muß und somit bis Level 5 nach allmählicher Steigerung das nötige Rüstzeug bekommt, um in den hektischen folgenden Bildern zu bestehen. Mir hat die Jagd nach den „Ottifanten" Spaß bereitet; ich finde das Spiel alles andere als „langweilig". Und noch eins: Hallo, Michael, falls Du mal 'ne neue Brille brauchen solltest, damit Du das **SHE-FOX-Poster neben Deinem PC** besser betrachten kannst, dann bin ich bei der Suche nach nem neuen Monokel gern behilflich. Hier nun meine Wertung: **Grafik: 8, Animation: 8, Sound: 9, Spielablauf: 7, Motivation: 8, Preis/Leistung: 7.** Tschüß!

Eine Legende stirbt!

Programm: Hercules – Slayer of the Damned, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, MSX, **Preis:** C-64/Amstrad/MSX ca. 38 Mark (Kass.), Spectrum ca. 32 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** 1 / 14 / 21.

Anleihen bei der griechischen Sage hat **GREMLIN** bei seinem neuen Programm **HERCULES – Slayer of the Damned** gemacht. Das Spiel basiert nämlich auf den Abenteuern des Herkules, der, nachdem er im Wahn seine eigenen Kinder getötet hatte, von den Göttern zur Verrichtung von zwölf Aufgaben verdonnert wurde, die für einen normalen Menschen schier unlösbar gewesen wären. Herkules aber war ein kräftiger Bursche im besten Mannesalter, und so erledigte er seinen Job mühelos und unbeschadet.

Diesen Background also hat sich GREMLIN für sein neues Spiel ausgesucht, und Ihr als Spieler habt nun die Aufgabe, die zwölf Arbeiten des Herkules (die in Form von Icons auf dem Monitor erscheinen) zusammenzutragen, um im großen Finale gegen einen Zentaur auch die letzte Prüfung zu bestehen. Während man sich der angreifenden Skelette erwehrt, die ohne Unterlaß mit einem Schwert in der Hand auf Herkules eindreschen, muß man versuchen, die Icons, die vom oberen Bildschirmrand herabfallen, in seinen Besitz zu bringen. Dies geschieht, indem man mit der Keule, die die Götter (und GREMLIN) dem tapferen Helden als Waffe mit auf den Weg gegeben haben, drauf haut. Eingesammelte Icons werden dann am unteren Bildschirmrand angezeigt. Doch Vorsicht: Eine Spinne, die sich von oben nach unten herabhangelt, klaut Euch die bereits aufgenommenen Icons wieder – also laßt auch sie Eure Keule spüren! Gleiches gilt natürlich auch für die Skelette, die man ebenfalls mit der Keule traktieren sollte. Am effektivsten sind Eure Schläge übrigens dann, wenn sich das Skelett direkt über einer Schlange befindet, die am unteren Spielfeldrand hin und her kriecht.

Was mir an HERCULES am besten gefallen hat, sind die großen Sprites, die auch recht gut animiert worden sind, und die Musik von Andy Morton, die auch schon während des Ladens ertönt. Ansonsten aber ist das Spiel ziemlich langsam, fast zeitlupenartig, und da das Gameplay mit keinerlei nennenswerten Überraschungen aufwartet, stellt sich sehr schnell Langeweile ein. Kurzbemerkung zum Abschluß: Da bei HERCULES auch die (Skelett-)Köpfe fleißig rollen, dürfte das Programm demnächst seinen Platz auf dem Index der BPS einnehmen. Es ist nicht schade darum!

Bernd Zimmermann

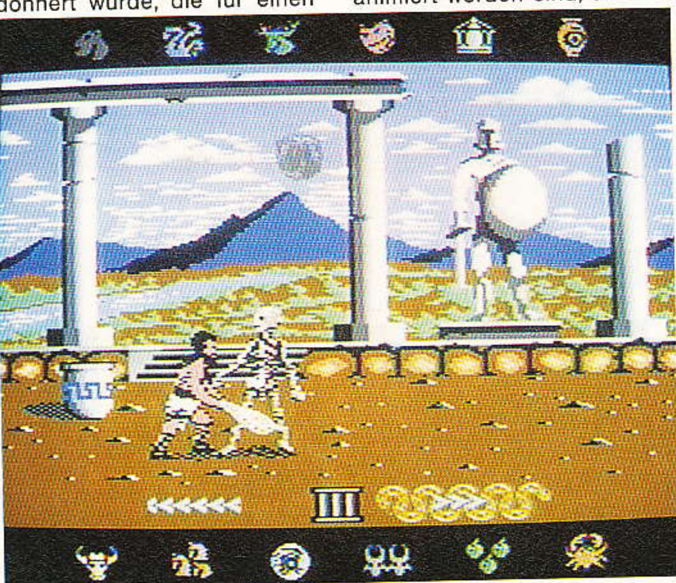


Foto: C-64

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Wahrhaft billig!

Programm: Protium, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Alternative Software, England, **Muster von:** Alternative.

ALTERNATIVE SOFTWARE hat sich in den vergangenen Wochen und Monaten durch Wiederveröffentlichung bekannter Titel (*Ghostbusters* etc.) einen Namen im hart umkämpften Low-Budget-Bereich gemacht. Daß sich das Londoner Softwarehaus jedoch nicht nur darauf versteht, umsatzträchtige Oldies ausfindig zu machen, versucht man schon seit geraumer Zeit mit Eigenproduktionen unter Beweis zu stellen. Handwerkliches Können kann man den Programmierern dabei kaum absprechen.

Vielmehr ist nach Betrachtung der jüngsten C-64-Veröffentlichung ein substantieller Mangel an Ideen zu diagnostizieren. **PROTIUM**, so der Titel des neuesten (Mach)Werks, gehört zu den zahlreichen Vertretern des nicht erst seit *Nemesis* beliebten Genres „Raumschiff fliegt von links nach rechts, schießt Feinde ab und sammelt Extras ein". Wogegen nicht das Geringste einzuwenden wäre, hätte man neue Spielelemente einfließen lassen. Doch dem ist nicht so: Man findet die allseits bekannten Standard-Extras, wie Smart Bomb, Laser, Zusatzkanone und Munition, und sonst rein gar nichts. Am Ende jedes Levels wartet dann noch ein besonders fieser Gegner, der jedoch bei weitem nicht so imposant ausgefallen ist, wie in *Firebird's* Jetzt-Schon-Klassiker *IO*. Mag sein, daß es irgendwo noch unverdrossene Joystick-Quäler gibt, die auf eine exquisite Ausstattung mit Zwei-Spieler-Simultan-Modus und speicherbare High-Score-Liste verzichten können. An der Tagesordnung dürfte diese Spezies hoffentlich nicht mehr sein.

Klaus Vill.

Grafik	7
Sound	4
Motivation	5
Spielablauf	3
Preis/Leistung	6

Brüderlein trink!

Programm: Mr. Wino, **System:** C-64, 128, **Preis.** ca. 10 DM, **Hersteller:** Silverbird, **Muster von:** Firebird.

Mit einer dicken, roten Säuferknolle und dickem Bauch läuft unser Held, Mr.Wino, sauber scrollend (nicht grollend), in einem Labyrinth umher und hat die Aufgabe, die dort befindlichen Flaschen einzusammeln, die ihm gleichzeitig wieder frische Lebenskraft geben. Eine andere Funktion dieser Flaschen besteht darin, daß, wenn man alle in einem Screen befindlichen einsammelt, sich dann eine Tür öffnet, durch die man in den nächsten Screen kommen kann. Ziel des Spiels ist es, Mr. Wino aus diesem Irrgarten herauszuführen. Besonders schwierig gestaltet sich das deswegen, weil sich dieser Absicht vielfältige Gemeinheiten in Form von Monstern entgegenstellen. Diese darf Mr.Wino nicht berühren, weil er sonst das Zeitliche segnet. Es gibt aber auch noch andere Sachen, mit denen eine Berührung tödlich endet, findet es doch 'mal selbst heraus (hehe-hehe). Noch ein paar Worte zum Sound, die Titelmelodie ist wirklich ganz schick gemacht, im Spiel selbst allerdings beschränkt er sich auf die Untermalung von Sprung-, Berührungs- und Exodusuntermalung. Alles in allem ein Spielchen, daß man sich für läppische 10 Mark bedenkenlos zulegen sollte, da es wirklich recht witzig gemacht ist.

Jörg Heckmann



Foto: C-64

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Eine legändere Disneyland-Figur gibt's jetzt auf dem heimischen Computerbildschirm zu bewundern. GREMLIN hat sich dieser berühmten Maus angenommen und ein Game programmiert, das kurz nach Erscheinen dieses Heftes auf den Markt kommen wird. Kein Wunder also, wenn sich einige unter Euch (nämlich die Mickey-Fans) schon freuen. Und Grund zur Freude haben sie allemal, denn auch wenn wir nur eine spielbare Demo-Version auf dem ST betrachten konnten – das, was wir gesehen haben, läßt auf ein gutes, unterhaltsames Game hoffen.

Die Geschichte dieses Games spielt natürlich in Disneyworld, und zwar in Disney Castle. Vier böse Zauberer, die unter der Herrschaft von Ogre King stehen, sind das Ziel von Mickey. Denn der Ogre King hat den Zauberstab von Merlin geklaut, in vier Teile zerbrochen und seinen Schergen jeweils einen Teil gegeben. Außerdem hat der Ogre King einen widerlichen Zauberspruch ausgesprochen, der solange bestehen bleibt, wie nicht die Teile des Zauberstabes wieder zusammengefügt werden.

Alles klar, für eine solche schwierige Aufgabe wählt man natürlich den erfahrenen Mikkey, der mit einer Wasserpistole und einem Gummihammer bewaffnet, versuchen wird, die vier Zauberer des Ogre King zu überwältigen. Dann kann er den Teil des Zauberstabes aufsammeln. Hat Mickey die vier Teile beisammen, muß er noch die Teufelsbrücke überqueren, um dann schließlich dem Ogre King höchstpersönlich gegenüberzustehen.

Die Grafiken des Spiels und die Animation von Mickey und seinen Widersachern sind wirklich sehr gut gelungen. Die Steuerung ist handlich, und es gibt genügend Aufgaben für den Spieler zu erledigen. Hinter den verschiedenen Türen, die vom Hauptweg abzweigen, warten verschiedene Geister und Monsterchen auf Mickey. Die Gestaltung dieser Räume ist unterschiedlich, was praktisch mehrere Spiele im Spiel bedeutet. So sieht man Mickey mal auf Plattformen herumturnen, mal aus der Vogelperspektive und natürlich auf seinem Weg in die Spitze der jeweiligen Türme.



Mickey wird also die Türme von Disney Castle von den verschiedensten Helfershelfern des bösen Ogre King „befreien". Wird eines der Monster mit der Wasserpistole getroffen, so verwandelt es sich in dieses besondere Wasser, mit dem Mickey die Wasserpistole wieder füllen kann. Das ist sehr wichtig, da man nur einen begrenzten Vorrat zu Beginn zur Verfügung hat. Mickey muß auch darauf aufpassen, keinen der Geister zu berühren, denn das würde Mickey Wasser entziehen und seine Kampfkraft vermindern. Ist er schließlich bei dem entsprechenden Zauberer angelangt, muß er diesen mittels seiner Wasserpistole in eine Rauchwolke verwandeln.

Leider wies das Demo noch keinen Sound auf. Wenn das aber auch stimmt, dann werden Mickey-Freunde sicher einige schöne Stunden vor dem Compi verbringen können. Umsetzungen der Mickey-Story gibt's auf Spectrum (ca. 30 DM), Schneider und C-64 (ca. 35 DM Kass., ca. 47 DM Disk.) und für Atari ST (ca. 65 DM). Übrigens, Mickey selbst stirbt nie! Das Spiel ist zu Ende, wenn Mickey kein Wasser mehr in seiner Pistole hat. Denn solche Helden wie Mickey kann man doch nicht sterben lassen, oder?

MARTINA STRACK

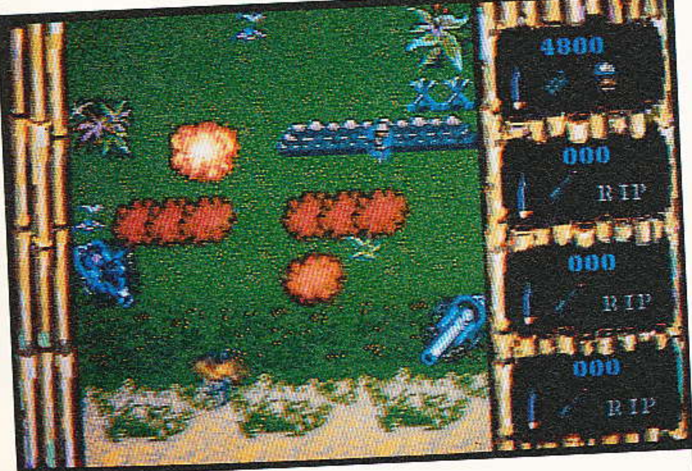
When Johnny comes „marxing" home (Vietnam – live!)

Programm: Leatherneck, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (angeschaut), **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Microdeal, St Austell, Cornwall, England, **Muster von:** Microdeal.

„When Johnny comes marchin home" wurde nach der Rückkehr der US-Boys in heimatliche Gefilde angestimmt, um die erfolgreiche, glorreiche Mission im 2. Weltkrieg zu feiern. Diese Scheibe war ein Hit! Wie sieht's nun aber mit den wackeren Soldiers aus, die fast ein Jahrzehnt lang in Fernost einen (stets!!!) unsinnigen Krieg gegen den Vietkong führten? Es gab keine Hitsingle, eher nur eine schweigsame Zurkenntnisnahme, daß viele junge Burschen weitab der Heimat ihr Leben lassen mußten. Heroismus – nein; Heroinabhängigkeit – ja. Man ging nicht als Sieger, sondern als in irgendeiner Form Geschädigter aus den Wirren des Vietnam-Krieges: Drogen, psychosomatische Störungen und kommunistische Infiltration (when Johnny comes „marxing" home?).

Nun hat man sich, dem Anti-Kriegs-Hit Beton (Name v.d. Red. geändert) wieder an den letzten US-Krieg „erinnert". Softwaremäßig läßt sich so etwas auch gut an den Mann bringen. Seit den Zeiten von *TNT* oder *Ikari Warriors* ist kein derartig „realistisches" Programm über die Schrecken des Krieges mehr über die Software-Leinwand gelaufen. Jetzt hat **MICRODEAL** mit **LEATHERNECK** noch einen draufgesetzt...

1.) Die Story: Ziel des Kriegsspiels ist es, in erster Linie zu überleben. Drei Leben hat der Mann, der seine Surving-Taktik eindeutig auf Ausweichen und Töten eingestellt hat. Dies beweist schon das Ladebild: Der Söldner hält seine Wumme auf die Innenseite des Monitors und ballert ein paar Löcher in die Scheibe. Danach geht's einfach nur noch um drei Fragen: Erstens, wieviele Spieler nehmen teil (bis zu vier durch Stick-Adapter möglich!)? Wer übernimmt eine von drei möglichen Waffenarten (Maschinenpistole, Panzerfaust oder Handgranate)? Und: Wieviele feindliche Einrichtungen und Guerillas werden wir zerstören/vernichten? **Vor** dem eigentlichen Start des Spiels kann man sich entscheiden (Joy nach links oder Joy nach rechts), ob man zu Lande oder zu Wasser zum Ort des Geschehens gebracht wird. Somit stehen dem Spieler zunächst zwei verschiedene Schlachtfelder zur Verfügung, wo er sich so richtig austoben kann.



Fotos (3): Atari-ST-Version

2.) Das Gameplay: Gleich, nachdem man abgesetzt wurde, **muß** man mit dem Stick eine Vorwärtsbewegung des Solders/der Soldier ausführen. Bleibt man nämlich stehen, wird man von den eigenen Leuten (Feigheit vor dem Feinde?) hinterrücks erschossen. Normalerweise gehen wir mit zwei Jungs an die Front. Wer allerdings einen Joystick-Adapter, von Microdeal (für etwa 20 Mark zu haben) in den Printer-Port einsteckt, kann zusätzlich noch zwei weitere Ledernacken am mörderischen Spiel teilnehmen lassen. Wir erkennen am rechten Rand des Screens eine Leiste, die uns Auskunft über den Status des Söldners (Anzahl der Leben), die Art der Bewaffnung (Handgranate, Panzerfaust oder M-Pistole) und den Munitionsverbrauch geben. Dreiviertel des Bildschirms nimmt der Action-Teil ein, der uns in die bizarre, aber realistische Welt des damaligen Vietnam entführt. So gehen wir also vor, wählen zuvor unsere Waffen (mit „1" für Spieler 1; und „9" für Spieler 2).

Jetzt wird es ernst! Sobald wir auf dem Vormarsch sind, sehen wir eine Reihe von Schilfhütten (die man nicht sprengen kann; Mensch, wie unrealistisch! Das sah in der Tagesschau aber anders aus!) und angreifende Reisbauern, die eindeutig auf Vietnamesen schließen lassen. Nun muß man sich übel oder wohl mit seinen Guzis oder Granaten den Feinden erwehren. Mit anderen Worten: „Töte Du zuerst, bevor man Dich zerlegt!" Die Feinde haben, softwaregeschichtlich bedingt, natürlich deutlich mehr Verluste zu beklagen als der gute Amerikaner, in diesem Fall „Spieler". Es empfiehlt sich, bei der „Überlebenskunst" einen „geeigneten" Mitstreiter zu finden, der integer ist und einem nicht in den Rükken fällt (in den Rücken ballert). Im Gegensatz zum *TNT*-Spielverlauf kann der Mitspieler seinen Vordermann „ernsthaft verletzen". So, nun auf in den Kampf! Während ich mit der Handgranate vorangehe und Feindnester sprenge, gibt Otti leicht versetzt hinter mir den nötigen Feuerschutz aus seiner Wumme. Es ist bei LEATHERNECK äußerst schwierig, durch die Feindesreihen zu kommen. Meist erschien uns nach fünf bis fünfzig Sekunden das Game-Over-Insert, und wir mußten von vorn beginnen. So entschieden wir uns, zunächst einmal das Demo anzuschauen, um festzustellen, welchen Weg unsere Soldiers nehmen müssen, ohne vorher ins Gras zu beißen. Doch: Das nutzte auch nicht viel. Wir hatten uns zwar schon tief ins Landesinnere gekämpft, aber scheiterten immer wieder an fiesen Verteidigungsbollwerken der Vietnamesen. Immerhin erreichten wir das eine oder andere Munitionsdepot (einfach drüberlaufen, und man hat wieder Wumm-Kraft!), um nicht ganz hilflos dem Feinde gegenüber zu stehen. Der Wahrheit halber: Otti und ich schafften das Level nicht vollständig, so daß wir Euch nicht sagen können, was Euch nach erfolgreicher Mission erwartet.



3.) Die Grafik: Recht ordentlich, was MICRODEAL hier geleistet hat. Die Backgrounds sind ausgezeichnet, die Kämpfer *Ikari Warrior*-mäßig gezeichnet. Leider scrollt das Bild „etwas nach", so daß man äußerst schnell reagieren muß, wenn urplötzlich Gegner auftauchen. Ein Fullscreen wäre wünschenswerter gewesen. Ansonsten ist bis auf das kleinste Detail alles fast „naturgetreu" dargestellt worden.

4.) Der Sound & die Effekte: Die Begleitmusik von LEATHERNECK ist wieder einmal microdealtypisch: Guter Sound mit abwechslungsreichen, melodischen Varianten. Sehr gut! Die Special Effects, heutzutage im Neudeutschen kurz „FX" genannt, beschränken sich auf Schußgeräusche und entsetzliches Schreien der beschossenen Gegner. Mußte nicht sein!

5.) Der Kommentar: Wieder einmal haben Profi-Programmierer (Steve Bak in diesem Falle) Großartiges geleistet, was Aufbau, Grafik, Sound und Staffage-Gestaltung anbelangt. Leider aber wurde schon wieder ein kriegs- und gewaltverherrlichendes Spiel (zum Thema: Vietnamkrieg) daraus entwickelt. Wie lange noch werden diese Jungs, vermutlich von den Software-Häusern, angehalten, Brutalität als perfekte Unterhaltung anzupreisen? Warum dürfen/können diese Jungs nicht mal auf einen anderen Trip gehen? So, wie LEA-

THERNECK vorliegt, ist es ein allererster Kandidat für eine Indizierung. Und: Um noch einmal auf den Background der Geschichte zurückzukehren: Vietnam jetzt als Modehit? Wenn man bedenkt, was damals abgelaufen ist? Die Mächtigen des Landes U.S. hielten an der Fortsetzung des Krieges wider zahlreicher Proteste aus dem In- und Ausland fest. Was konnte den politischen, wirtschaftlichen und militärischen Größen des US-Reiches besser zupasse kommen als junge, einsatzfreudige Soldiers, die ehrlichen Herzens das schmutzige Geschäft für jene besorgten? Die Hoffnung auf eine „Enteignung" des Feind-Landes war verfrüht und zu keinem Zeitpunkt realistisch. LEATHERNECK ist dagegen **zu** realistisch, um nur als einfaches Baller- oder Kriegsspiel charakterisiert zu werden. Für meinen Begriff wird das neues MICRODEAL-Produkt in England, vielleicht auch in den Staaten, zu einem Renner werden – in unseren Landen wird man vermutlich alsbald nur noch auf dem Schwarzmarkt über dieses Programm reden. Technisch gut, aber inhaltlich mehr als nur umstritten. Entscheidet selbst!

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**



Hart und cross

Programm: Crosswize, **System:** C-64, Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 32 DM (Disk.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** British Telecom.

Endlich ist er da, der heißersehnte Nachfolger des Top-Shoot-em-up's *Sidewize*! Während ich bei diesem Game immer noch Schwierigkeiten habe, ohne Cheat den ersten Level zu schaffen, bringt der Nachfolger namens **CROSSWIZE** noch mehr Schwierigkeiten, noch mehr Levels und noch mehr phantastische Grafiken auf den Bldschirm! An der Spielhandlung hat sich im wesentlichen natürlich nichts geändert, im Gegenteil, dieses Mal verzichtete **FIREBIRD** fast ganz auf eine Hintergrundstory, sondern erklärt dem Spieler lediglich, daß er einen Planeten „befreien" muß und am Ende jedes Levels einem Supergegner gegenüber steht.

Wirklich geändert hat sich der Modus zum Aufsammeln der verschiedenen Waffen. Diese liegen nämlich in Form von Symbolen in der Gegend herum. Fliegt man nun mit dem Helden im Raumanzug über dieses Symbol, blinkt eine von fünf verschiedenen Waffen auf. Will man diese Waffe anwenden, muß einfach nur noch Feuer gedrückt werden. Fies wird das Ganze aber noch, da der Masterblaster jede Waffe nur begrenzt anwenden kann und dabei auch noch dauernd die Energievorräte auffüllen muß! Ansonsten geht's nämlich mit der Schußschnelligkeit und der Beweglichkeit steil bergab, was dem Spieler fast jede Chance nimmt. Anwenden könnt Ihr übrigens einen Laser, Streufeuer, Rundum-Schuß, ein Schutzschild und eine Einweg-Smart-Bomb. Letzteres vernichtet bei Anwendung alles, was sich an Feinden gerade auf dem Bildschirm befindet.

FIREBIRD hat sich jede Menge einfallen lassen, um dem Spieler trotz dieser schönen Extras das Leben so schwer wie möglich zu machen. Bei CROSSWIZE gibt's nämlich z.B. jede Menge Hindernisse in Form von vorbeiscrollenden Häuserfronten, schießenden Schornsteinen und vertikal und horizontal fliegenden Mauern. Beim Test kam ich bei insgesamt ca. 30 Spielen gerade einmal bis zum Ende des ersten Levels! Aber dann war auch zappen, denn zwei Roboter schossen lange Energiestrahlen und ließen mir nur wenig Platz zum Ausweichen (frust, frust...). Liebe Programmierer, hätt's nicht ein bißchen einfacher sein können?



Fotos (2): Spectrum



Wenn Ihr allerdings erst einmal die nötige Übung besitzt, könnt Ihr Euch an allen technischen und grafischen Qualitäten des Programms erfreuen. Sound gibt's zwar nur beim Ballern, dafür haben sich die Jungs aber beim Scrolling und der Animation wieder kräftig ins Zeug gelegt. Da ruckelt wirklich nichts! Alles wird völlig flüssig bewegt, wobei in den späteren Levels sogar die Backgrounds voll animiert sein sollen. Die Grafiken sind dabei wunderhübsch und machen Lust auf mehr. Leider kann einem die Lust manchmal vergehen, denn der Schwierigkeitsgrad ist vernichtend, aber gut für schweißnasse Hände und Sehnenscheidentzündungen.

Alles in allem ist CROSSWIZE aber ein tolles Shoot-em-up, das seine Ansprüche als legitimer Nachfolger von *Sidewize* voll rechtfertigen kann. Wer sich gern die Zähne an solchen Hammer-Games ausbeißt, wird mit CROSSWIZE also bestens bedient.

philipp

Grafik	**11**
Sound	**4**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



Sport-Kaleidoskop

Rasse, Klasse, Freude, Dramatik: Das (Strategie-)Spiel des Jahres!

Zum ersten Mal in der Geschichte der ASM hat sich die Mehrzahl der Redakteure und Redakteurinnen nach eingehender Prüfung eines Games entschieden, es zum „Spiel des Jahres '88" zu wählen. Der Preisträger ist ADDICTIVE/PRISM LEISURE mit ihrem Super-Titel FOOTBALL MANAGER 2. In der SPECIAL-AUSGABE (Erscheinungstermin war der 20. Juni) hatten wir bereits ausführlich über den Nachfolger des legendären Football Managers berichtet. Für alle, die keine Gelegenheit hatten, den Bericht zu lesen, hier nun in Kurzform das Wesentliche vom „privaten (Ent-)Sender ASM":

Programm: Football Manager II, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, C-64, IBM PC, Spectrum, Schneider, **Preis:** diese variieren je nach Format und Datenträger; ST ca. 60 Mark, **Hersteller:** Addictive Games/Prism Leisure, **Muster von:** Prism Leisure, London, England.



„Mein Gott, ist das Game klasse!", dachten wir bei uns, nachdem wir **FOOTBALL MANAGER 2** von **ADDICTIVE/PRISM LEISURE** in das ST-Laufwerk geschoben hatten, das Titelbild sahen und nach 21 Stunden Gesamt-Spielzeit (nicht Testzeit, die war noch länger!!!) das „laufende" Ding wieder aus dem „Werk" holten. Das Game aus der Feder von „Mr. Football Manager" **Kevin Toms** hatte (fast) alle übrige Arbeit in der Redaktion vergessen gemacht.



So, und nu werde ich Euch beweisen, daß es vollkommen zurecht ein Super-Spiel ist:
Die große Flatter geht um. Habe ich die richtigen Spieler verpflichtet? Sind diese optimal eingestellt? Können sie ihre Form konservieren? Welche Cracks muß ich wegen Verletzungsgefahr schon pausieren lassen? Was tun, wenn das Geld kaum noch reicht? Diese und viele andere Fragen werden den FOOTBALL MANAGER in der neuen Form beschäftigen, sobald der erste Anpfiff erfolgt ist. Später stellt sich dann heraus, ob das große Zittern, der Abstieg, einsetzt oder die vage Hoffnung, der Aufstieg, wie eine Seifenblase zerplatzt. Ich werde nun versuchen, in groben Zügen den Trainerstuhl zum Wackeln zu bringen und aufzeigen, welche fantastischen Möglichkeiten das neue Programm besitzt, das wir zum **Spiel des Jahres '88** gewählt haben.

So beginne ich ganz von vorn; ganz von unten: Das Game ist eingeladen; ein Titel/Ladebild erscheint. Danach sehe ich ein blaues Menü. Ich werde aufgefordert, mir eine der Mannschaften auszusuchen, die ich gern managen möchte. Die Auswahl besteht aus 92 Teams, geordnet vom 86/87-Meister Everton bis zum Letzten der 4. Division. **Mit der Maus** klicke ich nun „Yes" oder „No" an (bei „Yes" Bestätigung; bei „No" werden die anderen Mannschaften in der Reihenfolge angeboten).
Eine wichtige Anmerkung gleich jetzt: Den FOOTBALL MANAGER II gibt es auch in Deutsch. Allerdings bleiben die Team- und Spielernamen englischer Natur. Lediglich der On-Screen-Text ist deutsch! Der **FOOTBALL MANAGER II CONSTRUCTION KIT** (ca. 45 Mark für ST) ermöglicht die komplette Erstellung eigener Ligen, Mannschaften und Spielerpersönlichkeiten.

Das Ziel des Games: Genau wie beim Vorgänger! Auf- und nicht abzusteigen, den F.A. und/oder den League Cup zu holen. Drei Teams steigen auf, drei ab. Nicht bankrott gehen! Von der vierten bis zur zweiten Division sind es 23 Mitkonkurrenten; in der 1. Liga nur noch 19.

Das Neue an FM2: Das Programm ist im Gegensatz zum Vorläufer total anders, weist erhebliche Verbesserungen auf, enthält zwar noch die Grundbestandteile, hat aber grafisch, spielerisch und animationsmäßig ganz neue Maßstäbe gesetzt. Desweiteren gibt es neben den üblichen F.A. Cup-Spielen auch den League Cup. Und: Sponsorverträge, die Anzeige des Torschützen (nur bei eigener Mannschaft), Trainingssequenzen, den finanziellen Bankrott (man kann kein Geld leihen, macht die Sache reizvoll!) und einen spannenden, animierten Ablauf des Matches, wo man sehen kann, wer gegen wen Mann gegen Mann spielt und ablesen kann, wie viele Spieler sich in den Bereichen Angriff, Mittelfeld und Abwehr rumschlagen. Mit anderen Worten: Ihr Team spielt nun in dem Stil und der Formation, die Sie für die richtige halten. Gleichzeitig sind Sie in der Lage, die eigenen Mannen beim Tackling, Pässeschlagen, Lobben der Lederkugel und bei der engen Manndeckung studieren. Ferner ist auch ein „eigenständiger" Torhüter im Spiel, der sich nach den Schüssen hechtet. Somit wird eine fast endlose Vielfalt an taktischer Einstellung garantiert.

Das Negative an FM2: Viel gibt es nicht zu bemängeln. Allerdings sind hier und da ein paar Features, die noch geändert werden sollten: Es gibt nur eine Hinrunde in der jeweiligen Meisterschaft der vier Ligen (also 23 Spieltage in den Divisionen

4, 3 und 2 sowie 19 in der 1. Division). Beim Spielerkauf werden stets Leute angeboten, die der jeweiligen Liga finanziell „angepaßt" sind. Amateure und Profis aus den anderen Divisionen werden nicht feilgeboten, während sich mancher Erstligist ganze 2.000 Pfund für einen meiner Spieler aus der 4. Division bietet – eine Frechheit! Zu erwähnen wäre da noch die etwas umständliche Maussteuerung bei der ST-Version. Und das war's auch schon mit der Motzerei.

Die Steuerung: Wie bereits erwähnt, wird FM2 in der Atari ST-Fassung mit der Maus bedient. Die linke Maustaste dient dabei der Auswahl, das Maus-Scrolling (wichtig für die Auswahl der Spieler und Reservisten bei der Aufstellung) ist etwas schwammig. Bei Matchbeginn müssen die linke und die rechte Mäuschentaste gleichzeitig gedrückt werden.

scrollen rauf und runter und dem Anklicken mit linker Maushälfte.

Auswahl des Schwierigkeitsgrades:
Mit dem gleichen Procedere (Mausi-Scroll rauf und runter; Links-Klick) wählt man das Level aus, mit dem man beginnen möchte. Von „1" (Anfänger) bis „9" (Super-Kalli-Franz-Otto-Feldbauerhagel) kann man wählen. Nach meiner Erfahrung sollte man nach jeder erfolgreichen Saison einige Grade höher gehen!

Trainerpunkte:
Hier erfahren Sie, ob Sie gute Leistungen mit Ihrer Mannschaft vollbracht haben. Nach Ende jeder Saison bekommen Sie einige oder mehrere Punkte dazu (hängt auch von Erfolgen im F.A. und League Cup ab).

Spiel saven/laden:
Vor jedem Match haben Sie die Möglichkeit, den momentanen Spielstand zu saven und nach

Spieler-Einkauf und -Verkauf:
Sie haben vor jedem Spiel die Möglichkeit, aus jedem Menü, es gibt deren zwei, je einen Spieler zum Kauf anzubieten. Sich auf die Mauserei einstellen, „Yes" oder „No" anwählen, danach auf den Spieler fahren (wird als Pfeil angezeigt) und klicken. Jetzt erhalten Sie **ein** Angebot eines anderen Vereins. Ist es Ihnen nicht entsprechend hoch, dann „No"; kommt es Ihnen gerade recht oder brauchen Sie Geld, dann klikken Sie „Yes" an. Dieses Menü dient auch der Kontrolle, wie viele Spieler Sie momentan im Kader haben. Sind es unter 13 (siehe auch Verletztenliste!) müssen Sie, wenn Sie das folgende Match nicht mit 0 Punkten und 0:4 Toren verlieren möchten, gar noch einen Spieler dazukaufen.
Dieser Kauf findet auf einem anderen Blatt (Menü) statt. Hier, wie bei der Verkaufsgeschich-

Spieltag), ob die Pässe länger, kürzer, höher oder flacher geschlagen werden sollen. Ich meine, diese Taktik hängt vom jeweils nächsten Gegner und der eigenen Formation ab. Man sollte jedenfalls nicht gar so oft trainieren (entgegen der Realität), weil sich die Spieler untereinander bisweilen „mißverstehen" könnten. Prozedur: Mauserei!

Das „letzte" Menü:
Wir wollen doch nicht hoffen, daß Sie das „letzte" Menü zu sehen bekommen. Es dasjenige, das Ihnen anzeigt: Du bist bankrott! Weiterer Kommentar überflüssig. Sie müssen wieder ganz von vorn anfangen!

Grafik & Animation: Die Grafik ist für ein Simulationsspiel (man möge mir verzeihen!) außerordentlich gut. An hat eine saubere Übersicht in den Bereichen Abwehr, Mittelfeld und Angriff, sieht sofort, welche Konstellationen sich ergeben



alle Fotos: Atari ST-Version

Die Menüs und deren Verwaltung.

Anfangsmenü:
Maus rauf- und runterrollen, um bei der Mannschaftswahl „Yes" oder „No" anzuklicken. „Yes" bedeutet Bestätigung; bei „No" werden weitere Teams vorgestellt (insgesamt 92).

Sponsorvertrag:
Zu Beginn jeder Saison bietet Ihnen ein Werbepartner einen Sponsor-Vertrag an. Das höchste Gebot in der 4. Division wären 50.000 Pfund, in der 3. 100.000, in der zweiten 150.000 und in der 1.Division 200.000 Pfund. Nun kommen die Angebote nicht gleich in dieser Höhe. Mit „Yes" nehmen Sie das Angebot an, bei „No" kann man nur hoffen, daß sich ein weiterer Gönner findet; man kann natürlich auch leer ausgehen. Letztendlich hängt die Zahl der Offerten von Ihren Manager-Punkten zusammen. Ein Faktor von 100 läßt Ihnen eine 75prozentige Chance auf ein weiteres Angebot; bei 50 liegt diese bei 50%, haben Sie 25 oder weniger Points auf dem Konto, werden Sie keine weiteren Sponsorenverträge unterzeichnen können. Die Auswahl führt wiederum übers Maus-

dreistündigem Schlaf am Morgen weiter zu spielen. Es empfiehlt sich, nach bekanntem „Mausen" (siehe oben, weiter oben und ganz weit oben!) eine externe Diskette zu formatieren, diese anstelle der Master-Disc einzulegen und dann Mausfeuer zu geben. Ein wichtiger Tip: Wenn Sie später das begonnene Spiel wieder einladen, wählen Sie zunächst den File-Namen („0" bis „9"; Files können auch überschrieben werden), klicken, und das Spiel wird an der Stelle fortgeführt, wo Sie es gesaved verlassen haben. Doch: Dann müssen Sie folgendes beachten: Nehmen Sie die Datendiskette dann wieder heraus, wenn Sie am Ende der Saison angelangt sind. Mir Dösbattel ist es nämlich passiert, daß ich nach glorreichem Aufstieg in die 1. Division nicht mehr daran dachte, die Datendiskette herauszunehmen. Die Folge: Das Endresultat mit den neuen Überrechnungen und neuer Vergabe für „Skill", „Fitness" und Finanzen ging flöten, da das Hauptprogramm noch auf der Fensterbank lag. Sch..., alle Anstrengungen waren umsonst. Ich hätte mir in den A... beißen können (wäre ich gelenkig genug!).

te, finden Sie in ähnlicher Form einen Transfermarkt vor, aus dem Sie Spieler (mehrere!) einkaufen und somit verpflichten können. Ist das Angebot zu niedrig angesetzt, gibt es zwei CPU-Racheakte: 1.) Der Spieler lehnt ab (Sie können dann noch ein paar Pfennige drauflegen und hoffen, daß der Fisch an der Angel ist. 2.) Das Angebot wird nur indirekt abgelehnt, da ein anderer Club Ihnen den Mark Hughes, Peter Beardsley oder Brian Robson vor der Nase weggeschnappt hat. Wer also unbedingt einen 13ten Spieler braucht, sollte, falls kein Bankrott droht, unbedingt höher ansetzen!

Verletzenliste:
Hier erfahren Sie vor jedem Match, welche Mannschaftsmitglieder verletzt sind. Sie müssen nun Ihr Team daraufhin umstellen und künftig beachten, daß die Fitness nicht unter „50" absinkt. Setzen Sie beispielsweise einen Mann ein, der „Fitness 52" besitzt, so müssen Sie damit rechnen, daß eben jener am nächsten Spieltag noch nicht mal auf der Bank sitzt.

Trainingseinheiten:
Der Manager wird danach gefragt, ob er ein spezielles Pass-Spiel trainieren möchte. Man hat die Wahl (ebenso vor jedem

und kann sogleich handeln, d.h, die entsprechenden Spieler gegen den Kontrahenten einsetzen.
Die animierte Spielsequenz (früher „Match Highlights" genannt) ist ebenfalls ausgezeichnet. Man ist in der Lage, die eingesetzten Mannen im direkten Vergleich zum Gegner zu studieren (in der Abwehr, im Mittelfeld und im Angriff), um in der Halbzeit die Elf, falls notwendig, zu ändern. Auch die Hintergrund-Grafik ist ordentlich, so daß das eigentliche „grafische Geschehen" die Spannung bei FM2 geradezu erhöht. Auch der Torschütze und der Spielstand werden eingeblendet. Klasse gemacht! Sehr schön auch die verlangsamte Wiederholung eines Torerfolges, die Sie aus der Sprecherkabine der Kollegen der britischen Fernsehanstalten genüßlich noch einmal verfolgen können.

Mannschaftsaufstellung: Zu Beginn des Spiels erhalten Sie 15 Fußballer, die ich sich wie folgt verteilen: Man erhält stets zwei Torhüter, vier (oder fünf) Abwehrrecken, vier (oder fünf) Mittelfeldspieler und vier (oder fünf) Stürmer-Stars. Man muß schon von Glück reden, wenn man den „Fünferpack" im Mittelfeld bekommt, denn gerade

dieses, nämlich ein starkes, ist die Hauptgarantie für einen sicheren Erfolg. Nun schaut man sich an, welche „Skills“ (3 bis 9) und „Fitness“ (51 bis 100) die Jungs besitzen. Je nach „Sachlage“ wird man nun entscheiden müssen, wen man wo gegen einen Kontrahenten einsetzt.

Die „Skill“ (Erfahrung) ist sehr bedeutsam. Bei der Mann-Dekkung werden Spieler mit höherem Skill (als ihre direkten Gegenspieler) effektiver zuwerke gehen, besser dribbeln und schneller am Leder sein. Das ist in der Abwehr, (besonders) im Mittelfeld und im Angriff gleichermaßen der Fall. In der Aktion-Sequenz läßt sich das Spielverhalten gut überprüfen. Stellt man seinen Jung nicht direkt (waagerecht) zum Gegner, so hat dieser freien Raum für seine Aktivitäten. Das kann bisweilen sehr riskant, aber wirkungsvoll sein. Hängt vom Gegner ab! „Gelernte“ Abwehr-, Mittelfeld- und Angriffsspieler werden nach ihrer „Skill“ bewertet. Muß man (kommt oft vor) gewisse Positionen mit „Fremdkörpern“ besetzen (z.B. einen Abwehrspieler ins Mittelfeld), so behält dieser Spieler zwar seine augenblickliche „Fitness“; der „Skill“ wird aber mit „2“ angesetzt!

SELL PLAYERS

NAME	SK	FI	POS	VALUE
B GROBELAAR	6	78	G	240,000
N SOUTHALL	9	79	G	360,000
A ALBISTON	3	53	D	120,000
T BUTCHER	4	87	D	160,000
T STEVEN	3	73	M	120,000
J BARNES	9	52	A	360,000
P BEARDSLEY	9	78	A	360,000
K DIXON	3	89	A	120,000

SWANSEA 293,000 NO YES <

ACCEPT THE OFFER?

Die Auswahl trifft man folgendermaßen: Im oberen Screen erkennt man zunächst die erste Gruppe des Teams. Die Angreifer werden mit „A“, die Mittelfeldspieler mit „M“ und die Abwehrleute mit „D“ gekennzeichnet. Der Torhüter trägt die Kennung „G“. Mit dem (schon berühmten) „Mauser“ kann man das Team, besser gesagt: jeden einzelnen Spieler, hereinscrollen. Mit Klick erscheint ein Pfeil. Dieser wird nun auf das Feld bewegt (Maus rauf, runter), wo man ihn plazieren möchte. Mit weiterem Klick wird er dort eingefroren. Hat man die Auswahl zur (ersten) Zufriedenheit getroffen, klickt man erneut, und „FIRE TO QUIT“ erscheint. Nun kann man mit Mausruck nach rechts oder links in den nächsten Mannschaftsteil gelangen. Hat man das Procedere hinter sich und hat auch nicht vergessen, den Torhüter zwischen die Pfosten zu setzen, erscheint nach erneutem FIRE TO QUIT die Aufforderung, sich zwei Reserve-Spieler auszusuchen. Danach Doppelklick (linke **und** rechte Maustaste!), und das Match kann beginnen. In der Halbzeit kann dann nach Bedarf umgestellt oder ausgetauscht werden; selber Vorgang wie bei der ersten Aufstellung.

»FOOTBALL MANAGER II ist ein perfektes Simulationsspiel, das schon jetzt zu einer lebenden Legende wurde, ein Evergreen, der in die Softwaregeschichte eingehen wird. Mein Gott, hat das Spiel Rasse und Klasse. Ein jeder muß es einfach haben!«

Die Formation: Ob man (abgesehen vom Torhüter) 4-3-3, 4-2-4 oder 4-4-2 spielt, sollte im Ermessen des jeweiligen Trainers sein. Im Normalfall sollte man auf die Formation des Gegners achten. Ich hatte aber auch schon Erfolge mit total andersartigen Formationen. Hängt vom Gegner ab (schauen Sie doch mal in die Tabelle; wer oben steht, sollte kein Prüfstein für Experimente sein!)!

Die Saison: In den Ligen 2 bis 4 gibt es 24 Mannschaften, die um die begehrten drei Aufstiegsplätze ringen. In der 1. Division sind es deren nur 20. Egal, ob man nun aufsteigt, absteigt oder jenseits von Gut und Böse ist, am Ende jeder Saison wird abgerechnet: Neue Vergabe von „Skill“ und „Fitness“, erneute Sponsoren-Offerte und andere Einnahmen und Ausgaben.



Der Marktwert der Spieler: Dieser steigt und fällt mit der Liga, in der man sich gerade befindet. Hier die Zahlen:
4. Division
Skill 3 = 30.000, SK 4 = 40.000 bis SK 9 = 90.000.
3. Division
Skill 3 = 60.000, SK 4 = 80.000 bis SK 9 = 180.000
2. Division
Skill 3 = 90.000, SK 4 = 120.000 bis SK 9 = 270.000
1. Division
Skill 3 = 120.000, SK 4 = 160.000 bis SK 9 = 360.000

Spielbeginn: Die Mannschaft, die zuhause antritt, spielt immer von links nach rechts (bis zum Seitenwechsel zur Halbzeit, versteht sich). Auswärts ist dies, logischerweise, genau the other way round.

Die Taktik: Ja, nun wird's schwierig. Wie soll ich den Leuten denn auf die Schnelle beschreiben, wie man am besten vorgeht. Ich tue's in Stichworten: Am Anfang so viel wie möglich Spieler kaufen (bei extrem langer Verletztenliste kann's eng werden). Je nach Division stets noch circa 20.000 bis 75.000 Pfunde auf dem Konto belassen. Verletzungen ausschließen (auf die „Fitness“ vor der Aufstellung achten). Das Mittelfeld stark besetzen (meiner Ansicht das A & O des Erfolges). Häufig die Positionen wechseln, bisweilen bei schwächeren Gegnern etwas mehr riskieren (Angriffsspiel bevorugen). Zuhause nicht zu defensiv agieren. Auswärts nicht allzu angriffslustig spielen. Bei einem starken Gegner, zuhause oder auswärts, in Führung gehen und dann das Mittelfeld und die Abwehr zuungunsten des Angriffs verstärken. Möglichst viele Spieler bei Ende der Saison, insbesondere bei einem Aufstieg, im Kader haben, weil man per Computer andere „Skills“ zugeordnet bekommt (so gleichen sich Hochs und Tiefs, also Auf- und Abstufungen, wieder aus) und manche „Krücken“ für mehr Geld verkaufen kann. Immer einen zweiten Torhüter im Aufgebot haben. Und so weiter und so fort.

ASM HIT

Fazit: Daß der ASM-Redaktion „unser“ FOOTBALL MANAGER 2, kurz „FM2“ genannt, große Freude bereitet hat, müßten Sie inzwischen eigentlich schon bemerkt haben. Es handelt sich um eine perfekte Fußball-Simulation mit garantierter Spannung (durch die animierte Aktion-Sequenz) und tollen Variationsmöglichkeiten. Das Programm hat mich in den vergangenen drei Monaten schon viel Schlaf gekostet, dennoch hänge ich immer noch fast täglich drei Stunden am Computer („...denk' ich an FM2 in der Nacht, werd' ich um den Schlaf gebracht“)! Schön zu wissen, daß es noch Programme gibt, die einen monatelang, vielleicht jahrelang?, fesseln können. **Kevin Toms'** Arbeit am FM2 hat sich ausgezahlt. Es ist jetzt schon zu einer „lebenden Legende“ geworden, ein Evergreen, den jeder Fan besitzen muß. Wer noch etwas über unsere ASM-FM2-Spielfreude wissen möchte, kann dies in der ASM-Special Nr. 2 ja nachlesen. Einen Heidenspaß wünscht Euch

MANFRED KLEIMANN

Grafik	9
Animation	10
Realitätsnähe	12
Strategie	12
Spaß/Spannung	12
Preis/Leistung	12

Schlafwagen-Fußball

Programm: European Super Soccer, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, **Muster von:** [13].

König Fußball meldet sich mal wieder zu Wort. Diesmal hat sich **TYNESOFT** mit einer Version für den kleinen Atari versucht. Leider muß man sagen, daß es bei einem Versuch geblieben ist. Das vielversprechende Cover von **EUROPEAN SUPER SOCCER** täuscht! Hinter der ansprechenden Fassade verbirgt sich ein total langweiliges Fußballspiel. Dabei ließ der Anfang darauf hoffen, daß es sich hierbei um ein Ebenbild des Renners *International Soccer* (jetzt von CRL für den C-64) handeln würde – Irrtum. Lediglich die Grafiken erinnern sehr stark an den Vorläufer, alles andere bleibt jedoch weit hinter dem Vorbild. Das fängt bei der Steuerung schon an. Man kommt gar nicht zu einem geregelten Spielfluß, weil die Spieler bei weitem nicht so reagieren, wie man es möchte. Selbst die Orientierung am Schatten des Balles bringt keinerlei Besserung im Spielverhalten. Da läuft man weit am Ball vorbei, obwohl man meint, auf der richtigen Linie zu laufen. Schüsse gehen kilometerweit am Tor vorbei, wenngleich einem der Torschrei schon auf den Lippen liegt. Am grausigsten bleibt jedoch der Keeper. Der Torwart irrt umher wie kein anderer. Ganz zu schweigen von Überlappungen, bei denen der Ball teilweise überhaupt nicht mehr zu sehen ist. Echt schlimm!



Foto: Atari XL/XE

Sicherlich werden sich jetzt einige sagen, daß es ihnen bei *International Soccer* am Anfang nicht anders ergangen ist. Bei dem Spiel hat man sich auch erst später an die Perspektive gewöhnt, warum soll dies bei dem neuen Produkt nicht auch funktionieren? Dazu bleibt nur zu sagen, daß es vielleicht möglich ist, wenngleich es etwas länger dauern wird (wir wollen ja nichts ausschließen.). Aber selbst wenn man mit der schwierigen Handhabung des Spiels endlich zurecht kommt, bleibt es todlangweilig. Warum? Das Spiel ist so langsam, daß man bei einem Paß nach vorn sich eine Tasse Kaffee holen kann. Trudelt der Ball dann endlich Richtung Tor, fällt der Torwart wie eine Bahnschranke. Von Action kann hier weiß Gott nicht die Rede sein. Insgesamt bleibt dieses Fußballspiel unter dem, was man erwarten kann, wenn man Spaß am Spiel haben möchte. Zumal der kleine Atari doch einiges mehr zu bieten hat.

Thomas Brandt

Animation	2
Sound	2
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	1
Preis/Leistung	1

Future-Squash

Programm: Zero Gravity, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** EAS Software, Bochum, **Muster von:** [7] / [21].

ZERO GRAVITY ist das neue Programm der Bochumer Firma **EAS SOFTWARE**. ZERO GRAVITY – ein Name, den man sich merken sollte! Zwar ist diese Version einer futuristischen Tennis/Squash-Simulation stark an *CRL's Room Ten* angelehnt, jedoch hat es EAS fertiggebracht, ein Programm für den Amiga zu produzieren, das sein „Vorbild" noch um einiges übertrifft.

ZERO GRAVITY kann man allein gegen den Computer spielen (macht 'ne Menge Spaß) oder aber zu zweit (macht noch viel mehr Spaß!). Auf dem gesplitteten Bildschirm sieht man oben einen perspektivisch dargestellten, das heißt nach hinten schmaler werdenden Raum mit zwei waagerecht und senkrecht bewegbaren, *Arkanoid*-ähnlichen Schlägern – einem blauen im Vordergrund und einem roten im Hintergrund. Darunter befindet sich das spiegelbildliche Gegenstück desselben Raums; der rote Schläger ist hier also vorn, der blaue hinten. In der Bildmitte sieht man eine Treffer- und Punkteanzeige.

Nun können wir loslegen! Ziel ist es, einen rot-weiß gepunkteten Ball in das gegnerische Tor zu befördern. Treffer werden dann gewertet, wenn der Ball mit dem Schläger nicht abgewehrt werden kann und aus dem Raum hinaus ins All entfleucht. Hat man eine Weile geübt, so wird man im Umgang mit dem Schläger immer geschickter. Man kann den Ball schneiden oder den Gegner durch Bandenschläge mächtig ins Rotieren bringen. Hierbei kann man sowohl Decke und Boden des Raums als Bande einsetzen als auch die beiden Seitenwände. Mit letzteren hat es übrigens noch eine besondere Bewandnis: Die Seitenwände bestehen nämlich aus jeweils vier einzelnen Feldern, von denen einige, wenn der Ball sie berührt, dem Spieler Vergünstigungen, andere aber auch Nachteile bringen. So kann man zusätzliche Punkte einheimsen oder sein Torekonto erhöhen, oft bedeutet die Berührung eines der Felder aber auch einen Punktabzug oder andere unangenehme „Nettigkeiten".

Hat man ein paar Ballwechsel hinter sich, so fängt das Spiel, wie gesagt, an, unheimlich viel Spaß zu machen. Dabei wird das Geschehen von einer (mit dem ebenfalls aus dem Hause EAS stammenden *Soundtrakker* komponierten) sehr eingängigen Melodie untermalt; diese kann aber wahlweise auch den Soundeffekten geopfert werden, die meiner Ansicht nach das Spiel noch um einiges spannender machen. Vor allem anderen hat mich aber die hervorragende Animation des Balls beeindruckt, der (in sich scrollend!) durch sein unheimlich realistisches Flugverhalten eine zielgenaue Steuerung des Schlägers leicht macht. ZERO GRAVITY ist ein Spiel, das man sich als Amiga-User nicht entgehen lassen sollte. Ich bin überzeugt, daß es sich schon in kürzester Zeit einer Fangemeinde erfreuen kann, wie sie nur wenigen anderen Programmen vergönnt ist.

Bernd Zimmermann

ASM HIT

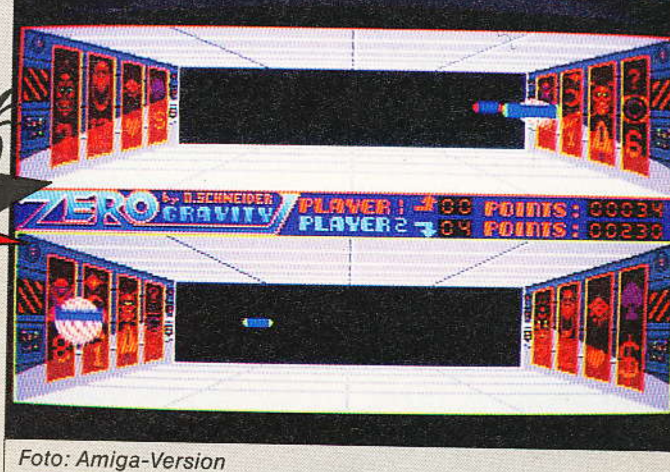


Foto: Amiga-Version

Animation	10
Sound	9
„Realitätsnähe"	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10

Na bitte!

Programm: Euro Soccer '88, **System:** Amiga, ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Grandslam Entertainments, London, **Muster von:** 14 / 18.

Es geht doch, daß man ein anständiges Fußballspiel auf den 16-Bit-Rechnern erstellt. **EURO SOCCER '88** von **GRANDSLAM** ist der Beweis dafür. Zwar ist kein absoluter Knüller zu melden, aber zumindest hat man ein gut spielbares Fußball-Game zur Hand. Dieses steht ganz im Zeichen der Fußball-Europameisterschaft, was der Titel schon unterstreicht. Bei den ganzen Manager-Spielen, die jetzt wie die Blumen aus der Erde sprießen, tut so ein Action-Spiel richtig gut. Hat ja auch lang genug gedauert! Was dieses Spiel, in England übrigens *Peter Beardsley's International Soccer* betitelt, alles zu bieten hat, werdet Ihr an dieser Stelle erfahren.

Nach netter Anfangsgrafik erscheint das Auswahlmenü, wo erst einmal die richtige Zusammenstellung gefunden werden muß. Die Spielanlage ist dabei genau wie bei der Europameisterschaft in unserem Lande. Damit ist es sogar möglich, die Endrunde mit genau den gleichen Teams zu bestreiten. Wem diese Konstellation nicht gefällt, kann andere Mannschaften in die beiden Gruppen stekken. Meine Wenigkeit entschied sich jedoch für die eigentliche Endrunde der Europameisterschaft '88, so daß in Gruppe 1 Italien, Deutschland, Spanien und Dänemark aufeinander trafen, während die Gruppe 2 sich aus UDSSR, Holland, England und Irland zusammensetzte. Die Mannschaften wählten wir nun so, daß in der Vorrunde kein Aufeinandertreffen von Bernd und mir möglich war. Leider kam auch ein späteres Duell nicht zustande, da wir beide in unseren Gruppen den kürzeren zogen. Teilweise bekamen wir eine richtige Packung von 0-6 usw. Weshalb zu Beginn nicht mehr drin war, erklärt sich recht einfach. Die Mannschaften, mit denen man es zu tun bekommt, sind alle unheimlich stark. Deshalb sollte man auch nur eine Spielzeit von fünf Minuten wählen, da einem sonst die Hand abfällt. Ein ganzes Turnier ist kaum durchzustehen. Wie stark diese Gegner in etwa sein müssen, kann man sich vielleicht vorstellen, wenn man weiß, daß es nur eine Spielstufe bei diesem Spiel gibt. Die einzige Steigerung ist also mit Hilfe der Spielzeit möglich, da die eigene Kraft und Konzentration mit der Zeit nachläßt. Eigentlich schade, da die Spielstufe als solche am Anfang etwas zu schwierig ist und im nachhinein zu einfach wird, selbst wenn das bei uns noch nicht der Fall war. Zumindest fanden die ersten Halbfinal-Begegnungen ohne unsere Teams statt. Dort kamen irgendwelche Paarungen zustande, die am Ende Dänemark als Europameister hervorbrachten, was der Realität natürlich nicht entspricht. Die bittere Wirklichkeit bot sich uns auch in weiteren Turnieren, bei denen wir absolut chancenlos waren. Bernd hatte zudem die Lust verloren, weil er noch nicht einmal in Tornähe kam. Das Spiel ist halt sehr gewöhnungsbedürftig! Mein Durchhaltevermögen zahlte sich am Ende dann doch aus. Allerdings erst nach der zweiten Verlängerung. Dieser Erfolg ließ sich aber nicht wiederholen.



Foto: Atari ST

Insgesamt gesehen sind auch nicht alle Regeln berücksichtigt worden. So gibt es kein Elfmeterschießen, sondern nur eine Verlängerung nach der anderen. Einwürfe können direkt ins Tor bugsiert werden, ohne daß ein Spieler den Ball berührt hat. Es gibt keine Fouls und auch keine Kopfbälle. Auch die Perspektive des Torhüters eröffnet einem nicht unbedingt die Möglichkeit, im entscheidenen Moment die Parade zu vollziehen. Leider kann es auch passieren, daß man sich festbeißt (was so viel bedeutet wie: wenn man nicht selbst nachgibt, warten beide auf den Pausentee). Viele dieser Dinge kennen wir allerdings schon von *International Soccer* auf dem C-64, was trotzdem eins der besten Fußballspiele für den Computer war. Dort kehrte der freie Stürmer zum Beispiel auch vor dem Tor um.

Schön sind die Schußvarianten, die dieses Spiel zu bieten hat. Es bleibt sogar die Möglichkeit, einen Ball nach außen zu schlänzen, kurze und lange Päße zu schlagen sowie Direktabnahmen zu vollziehen. Die Trikots sind ganz nett, und auch die Bewegungen der Spieler sind nicht gar so schlaksig wie bei manch anderen Fußballspielen. Das Auswahlmenü ist äußerst einfach zu handhaben, und über gute Grafiken verfügt das Spiel auch. Manchmal hat man nur das Gefühl, daß dort ein paar Feldspieler zu viel sind, weil absolut kein Durchkommen ist. Naja, für den Anfang nicht schlecht! Kann man so durchgehen lassen – bis auf den Sound. Dieser mag nicht schlecht programmiert sein, paßt aber absolut nicht zu dem Spiel. Eine Marschmelodie beim Fußballspiel, das ist doch bestenfalls was für die Halbzeitpause!

Thomas Brandt

Animation	9
Sound	4
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	7

Der Nachfolger – oder: DOMARK strikes back!

Im Blickpunkt

DOMARK hat, wie versprochen, nach dem großen Erfolg der STAR WARS-Soft einen Nachfolger hinterhergeschoben: THE EMPIRE STRIKES BACK heißt – folgerichtig – das Produkt, das ich Ihnen mal kurz vorstellen möchte. Frei nach George Lucas wurde eine Story versoftet, die eigentlich nebensächlich ist. Dafür aber hat man sich an das bewährte STAR WARS-Schema gehalten. Meiner Ansicht nach scheint der „Rückschläger" noch stärker zu sein, obwohl manche Features vom Vorgänger übernommen wurden...



Foto: Atari ST-Version

Die ST-Version von **EMPIRE STRIKES BACK**, die ich als Demo sah (kurz zuvor hatten wir die des Spectrum +3 begutachtet!), stammt von Ciaran Gultnieks, einem Mitglied der bekannten Gruppe **VEKTOR GRAPHIX.** Das Spiel ist, wie ich bereits erwähnte, eine stark verbesserte Fassung von *Star Wars.* Zahlreiche Neuerungen, Konterfeis von Luke Skywalker oder Darth Vader, eine extrem genaue Steuerung oder die ausgezeichneten Objekte in Vektor-Grafik, machen das „Imperium" zu einem echten „Rückschläger".

DOMARK tat gut daran, sich an der Lucas-Films-Spektakel-Serie festzubeißen. Das Thema ist gut; die Hauptpersonen sind fast jedem bekannt. Somit ist die Heranführung des Users zum Produkt für DOMARK ein leichtes Spiel.

Wieder einmal ist durch die ausgezeichnete Vektor-Grafik ein, will sagen: „seriöses Ballerspiel" entstanden, das eine breite Schicht aus verschiedenen Altersstufen ansprechen wird. Da bin ich mir ganz sicher! STAR WARS hatte mich schon einige Stunden an den Bildschirm gefesselt (ASM berichtete), so daß Star Wars plus Sahne (=Empire strikes back) eine ähnliche Reaktion bei mir hervorrufen wird.

ASM wird natürlich – sobald das fertige Produkt vorliegt – eine gründliche Untersuchung des Games anstrengen und den Leser über die Details informieren. Desweiteren wird es einen Riesen-Wettbewerb rund um den Rückschläger geben, den DOMARK ASM bereits vor einigen Wochen zusagte. So werden wir unter vielen attraktiven Preisen auch Original-Videos des EMPIRE STRIKES BACK verlosen. Wir werden die genauen Modalitäten in einem der kommenden Hefte bekanntgeben.

So – und nun möchte ich die Bilder sprechen lassen. Verschafft Euch den ersten Eindruck von einem Spiel, das zum Erfolg „verdammt" ist!

MANFRED KLEIMANN

We are the Champions...

... nein, nein, nun denkt bloß nicht, daß wir jetzt schon völlig abgehoben haben, nur weil wir diesen Artikel mit dem Titel der berühmten *Queen-:* Nummer überschrieben haben. Ganz im Gegenteil: Nicht *wir* sind die Champions, *Ihr* seid es! Das heißt, natürlich nicht Ihr alle, sondern nur drei von Euch. Halt, das ist auch wieder nicht ganz richtig; genaugenommen gibt es nur *einen :ü8Champion – „The one and only Champ"! Doch nun aber endlich zur Sache, bevor wir uns noch weiter in solch wirres Zeug verstricken. Wahrscheinlich habt Ihr es schon längst erraten: Das Finale unserer „Konzertierten Aktion" ist gelaufen, die Plätze Eins, Zwei und Drei stehen fest.*

Doch bevor wir Euch verraten, wer die glücklichen Gewinner sind, möchten wir uns noch einmal ganz herzlich bei all denen bedanken, die alles durch ihre tatkräftige Unterstützung überhaupt erst ermöglicht haben. Allen voran gilt unser besonderer Dank der Firma **BOMICO**, Mit-Initiatorin des Wettbewerbs, die keine Mühen gescheut hat, um zum Gelingen der Aktion beizutragen. Dann natürlich bedanken wir uns bei den Häusern **KARSTADT, HORTEN** und **HERTIE**, die allesamt durch ihre hervorragende Mitarbeit dafür gesorgt haben, daß die „Konzertierte Aktion" zu einem vollen Erfolg geworden ist.



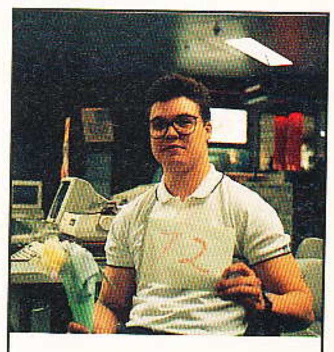
Berlin sah mit Sascha Sulc den Drittpacierten

Einen besonderen Gruß richten wir noch einmal an unser „Headquarter", das Haus **KARSTADT** in Dortmund, Westenhellweg. Hier hatten wir unsere Schaltzentrale eingerichtet. Mit Hilfe einer Telefonkonferenz war es den Schiedsrichtern in den sechs anderen Austragungsorten jederzeit möglich, die neuesten Spielstände abzufragen, beziehungsweise zum Hauptquartier zu übermitteln. Daß dies einwandfrei funktionierte, haben wir dem Leiter der Computerabteilung, Herrn Kleinfeld, zu verdanken, der aber auch, mit dem Mikrophon in der Hand, als Conférencier der Veranstaltung Beachtliches leistete. Während der ganzen Spielzeit konnten die Zwischenergebnisse an einer



18. Juni 1988, Dortmund: Von links nach rechts sehen wir Myriel Tramis, Sieger Stefan Schubert, Adi Boico. Im Hintergrund erkennen wir Abteilungsleiter Kleinfeldt.

riesigenTafel abgelesen werden, die per Computer ständig mit den aktuellen Daten gespeist wurde. Eigens zu diesem Zweck hatte der Computerspezialist der Dortmunder **KARSTADT**-Filiale, Herr Overmann, ein Miniprogramm geschrieben. Auch bei ihm bedanken wir uns für sein Engagement, das auch vor der Freizeit nicht haltmachte. Abgerundet wurde die gelungene Show in Dortmund noch durch die Anwesenheit von **Muriel Tramis**, der französischen Programmiererin und Autorin, die aus gegebenem Anlaß die Reise nach Dortmund angetreten hatte. Uli und Torsten haben sich mit Ihr unterhalten und natürlich gleich auch noch ein paar Neuigkeiten für Euch mitgebracht (Näheres dazu: Siehe „ASM-Blitz-Interview"!).
Doch nun haben wir Euch lang genug auf die Folter gespannt, jetzt endlich rücken wir mit der vollen Wahrheit heraus. Unser absoluter Champion kommt aus Dortmund (lag es an seiner zahlreichen Fangemeinde, daß er sich zu einer wahren Höchstleistung steigerte?). Es ist Stefan Schubert, der es in der 75minütigen Spielzeit bei dem für die Endrunde ausgewählten Adventure **MEWILO** von **COKTEL VISION** auf sage und schreibe 78 Punkte brachte. Der Lohn seiner Mühen: Zunächst wird er mit einer Begleitperson nach Paris „abdüsen", wo er eine Woche lang Land (beziehungsweise Stadt) und Leute kennenlernen kann. Wieder zuhause angekommen, kann er auf seinem neuen STM mit Laufwerk und Monitor „herumhämmern", den die Firma **ATARI** hat springen lassen. In den Pausen hat er vielleicht Lust, seine neue Sparbüchse zu knacken, einen Original-Geldspielautomaten, den wir dazugesteuert haben. Bei soviel Betätigung in der guten Stube hat man natürlich auch mal den Drang nach frischer Luft. Der **ATARI**-Jogginganzug wird Stefan bei dieser Freizeitbeschäftigung sicher sehr gelegen kommen.
Platz Zwei eroberte sich Roland West in Düsseldorf. Er brachte es immerhin noch auf 72 Punkte und fliegt somit ebenfalls nach Paris. Danach kann auch er sich eines Geldspielautomaten und eines Jogginganzugs erfreuen.
Besonders spannend ging es in Berlin zu. Hier kamen nach der regulären Spielzeit beide Teilnehmer, Volker Kampe und Sascha Sulc, auf je 66 Punkte. Erst das Stechen brachte dann die endgültige Entscheidung: Sascha bekommt den dritten Geldspielautomaten und die Reiseschreibmaschine. Wir gratulieren den drei Besten noch einmal ganz herzlich und wünschen Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen.



Roland West holte sich in Düsseldorf den 2. Platz.

Vom Abschluß der „Konzertierten Aktion" berichtete ASM-Redakteur

BERND ZIMMERMANN



Up up and away – Mit nem ST im Gespräch nach Paris

Im Blickpunkt:

„Nouvelle Cousine de Software“

Frei nach Jules Verne

Programm: 20.000 Meilen unter dem Meer, **System:** Atari ST (gesehen), Amiga, IBM, Amstrad CPC, **Preis:** ST/Amiga/IBM ca. 65 Mark, Amstrad CPC ca. 50 Mark, **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Muster von:** Coktel Vision/23.

Hier ist also das erste der zwei uns vorgestellten Spiele: **20.000 MEILEN UNTER DEM MEER** nach dem gleichnamigen Roman von Jules Verne. Hier blieb man der angestammten Linie treu, mit der man schon bei vielen anderen genannten Spielen großen Erfolg verzeichnen konnte.

Die Story von Captain Nemo und seinem Herzstück, der Nautilus, dürfte wohl jedem Leser bekannt sein. Wenn man aber dieses Werk des bekannten französischen Schriftstellers schon nicht gelesen hat, so gab es inzwischen sicherlich ausreichend Gelegenheiten, sich den Film im Fernsehen anzusehen.

Ähnlich wie im Buch besteht auch die Aufgabe im Spiel (wäre auch nicht anders zu erwarten) darin, daß der Spieler als Professor Aronax mit seinem Freund Conseil von der Nautilus flieht. Desweiteren muß er nach der Flucht seinen Mitmenschen auch beweisen, daß er sich auf der Nautilus, dem „gefürchteten und gesuchten Seeungeheuer“, befunden hat. Um dies auch später zu zeigen, besteht die Aufgabe nun darin, den Kurs der Nautilus auf einer Weltkarte mit insgesamt acht Stationspunkten nachzuzeichnen. Wie so oft bei **COKTEL-VISION**-Spielen ist es nötig, genau auf die Aussagen der verschiedenen Personen zu schauen, denn nur so lassen sich die zur Bestimmung des Kurses wertvollen Hinweise entnehmen. Wie schon erwähnt, ähnelt 20000 MEILEN UNTER DEM MEER vom Aufbau her sehr den anderen Produkten, d.h. es ist wieder einmal Strategie und logisches Denken gefragt, wobei dies alles von einigen, zum Glück nicht all zu schwierigen Actionparts versüßt wird.

Gleich nach dem Einladen erblickt man das Titelblatt einer amerikanischen Tageszeitung, in der von der Suche nach der Nautilus berichtet wird. Kurze Zeit später findet man sich dann schon auf der Lincoln, dem Expeditionsschiff, wieder, bis zu dem Augenblick, wo sie von der Nautilus gerammt wird (zumindest im Spiel).

Wieder Szenenwechsel. Nun erblickt man unsere Freunde an Bord der Nautilus wieder, auf der sie herzlich von Captain Nemo begrüßt werden. Insgesamt besteht die Nautilus im Spiel aus drei, wenn man die Brücke hinzurechnet, vier Örtlichkeiten. Zentraler Ort des Geschehens ist der Aufenthaltsort der Gefangenen, in dem man schon so allerlei anstellen kann. Auf dem sich im Raum befindlichen Schreibtisch liegt neben Kompaß, Notizbuch und Taucherhelm auch noch die Karte, auf der der Kurs eingetragen werden soll. Klickt man diese an, so erscheint auf dem Bildschirm eine große Weltkarte, auf deren unterem Rand sich die acht zur Kursmarkierung benötigten „Knöpfe“ finden. Ähnlich verhält es sich mit dem Kompaß, der auf Anklick die augenblickliche Fahrtrichtung anzeigt. Daneben kann man sich auch mittels Tiefen- und Geschwindigkeitsmesser über den Kurs informieren. Erwähnenswert ist auch das schon vom Buch bekannte Fenster, welches den Blick in die Tiefen des Ozeanes erlaubt. „Vorhang auf!“, und der Spieler kann sich an dem Fischreichtum der Ozeane erfreuen. Nach Aussage Muriels soll man anhand der Fischarten auch erkennen können, in welchem Ozean sich die Nautilus gerade befindet. Doch darüber gibt dann sicherlich die Anleitung Auskunft, welche uns leider noch nicht vorlag.

Als letztes entdeckt man neben dem schon erwähnten Helm auch noch eine Harpune, die man aber nur in dem späteren Actionteil benötigt. Von diesem Zimmer aus gelangt man zum einen in die Bibliothek, in welcher der Spieler sich einmal über bestimmte im Spiel vorkommende Begriffe informieren kann. Dazu muß er nur die verschiedenen Bücher durchstöbern. Daneben kann er sich hier im Orgelspiel versuchen, was aber nach einiger Zeit Nemo stört.

Im Maschinenraum läßt sich neben dem Datum auch der Kurs der Nautilus bestimmen. Vor allem läßt sich das U-Boot von hier aus steuern. Doch halt: Erst nach Aufforderung Nemos, das Ruder zu übernehmen, sollte man sich ans Steuer wagen, da man sonst für einige Tage eingesperrt wird. Das Steuern der Nautilus ist aber sehr, sehr einfach. Im Anschluß an eine solche geglückte Fahrt wird der Spieler zu einer Haifischjagd eingeladen, zu der man Helm und Harpune mitnehmen sollte.

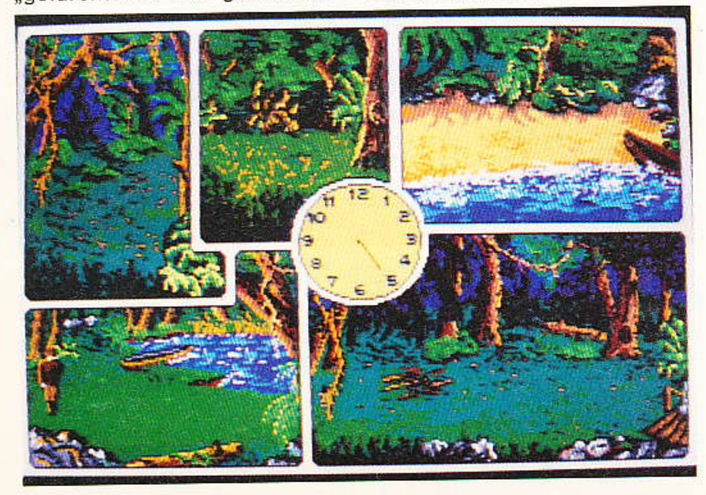
Auf dieser Jagd gilt es, fünf Haie zu erlegen, bevor diese einen ...

Auf die Brücke sollte sich der Spieler nur begeben, wenn die Nautilus aufgetaucht ist, ansonsten: Hochwasser! Auf der Brücke läßt sich durch ein Fernrohr die Gegend absuchen. Gleich zu Anfang entdeckt man auch eine Insel, auf der es gilt, einen Schatz zu suchen (erst recht kein Problem). Grafisch gesehen ist das neue Werk wirklich brillant ausgefallen. Die Grafiken der einzelnen Räume faszinieren wirklich. Ebenso verhält es sich mit den ganzen anderen grafischen Spielereien. Abgerundet wird dies noch durch digitalisierte Geräusche während der einzelnen Aktionen. Vom technischen Standpunkt her gibt es eigentlich fast gar nichts zu bemeckern. Im Gegensatz zu *Indian Mission* fällt aber auch das Gameplay erheblich besser aus. So ist es möglich, mit den anderen Personen zu sprechen etc. Abgerundet wird der ganze Spaß durch die schon erwähnten Actionteile (fröhliche Schatzsuche, lustiges Haifischharpunieren, Krakenjagd, um nur einiges zu nennen), die zwar relativ einfach zu lösen sind, aber dennoch Freude bringen. Trotz aller Lobeshymnen muß ich jedoch sagen, daß 20000 MEILEN UNTER DEM MEER kein Spiel für den reinen Actionfreund sein wird. Vielmehr ist hier der Strategiefreund gefragt. Kurzum: Wem frühere COKTEL-VISION-Spiele gefallen haben, der ist mit der „Jules-Verne-Konvertierung“ super bedient.

Torsten Blum



Fotos: (2) ST
Foto Seite 61: ST



Grafik	10
Vokabular	Maus
Story	8
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Schlappe Mission

Programm: Indian Mission, **System:** Atari ST (gesehen), Amiga, IBM, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Muster von:** Coktel Vision [23].

Das erste Spiel, welches Muriel Tramis uns vorführte, „widerspricht" eigentlich ein wenig dem Stil von **COKTEL VISION** und ist nicht mit den bisher veröffentlichten Strategiespielen à la *Blueberry* oder *Mewilo* vergleichbar. Vielmehr beinhaltet **INDIAN MISSION**, so der Name des neuen Spieles, eine gehörige Portion Action, obwohl die Strategie auch nicht zu kurz kommt.

Clark Bokel, Professor der okkulten Wissenschaften mit Spezialgebiet Indische Zauberkunst, stellt die Hauptfigur in dem neuen Abenteuer von COKTEL VISION dar. Bei seinen Forschungen erfährt er von der Existenz geheimer Papiere eines indischen Hindu, die dieser vor seinem Tod in einem Landhaus in der Normandie versteckt haben soll. Also beschließt er, bewaffnet mit einem Colt, sich auf die Suche nach dem mysteriösen Papier zu machen, um das Rätsel des indischen „Yogis" zu lösen. So viel soll allerdings verraten werden: Es geht darum, vier indische Götter auszulöschen, um das Böse wieder einmal von der Menschheit abzuwenden.

Wer jetzt allerdings auf ein Spitzenspiel hofft (so wie wir es taten), sollte allerdings seine Erwartungen ein wenig zurückschrauben, denn so anspruchsvoll oder gar brillant ist INDIAN MISSION nicht.

Unter dem eigentlichen „Aktionsbereich", in dem der Spieler herumtollen darf, befinden sich auf dem Screen noch einige Icons, die Auskunft über mitgeführte Gegenstände, Waffen, „verbliebene Götter", „Lebensleiste" etc. geben.

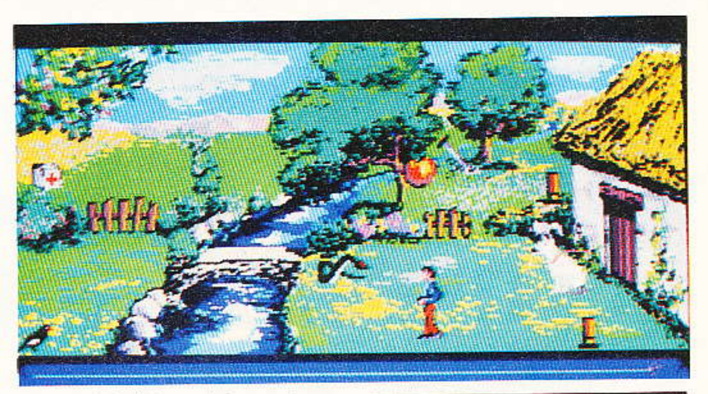
Leider kann der Professor, der noch ein ganz jünger Hüpfer zu sein scheint (diesen Anschein erweckt auf jeden Fall das Spielersprite), nur via Maus oder Tastatur bewegt werden (ein altes COKTEL-VISION-Problem).

Auf eine Joystickoption wurde leider verzichtet, was doch schon so einige Probleme im späteren Spielverlauf mit sich bringt (Krampferscheinungen in der rechten Hand nach wenigen Minuten „Tastaturspiel"). Die Grafik schneidet im Gegensatz zur Steuerung besser ab, wenn man einmal von der teilweise etwas ungeschickten Farbwahl absieht. Trotz allem machte sie einen äußerst passablen Eindruck; erstens wurde sie ganz nett gezeichnet, und zweitens legte man auch wert auf Animation aller im Spiel vorkommenden Personen oder sonstiger Lebewesen.

Auch die digitalisierten Begleitgeräusche hören sich relativ gut an. Von der technischen Seite gibt es eigentlich, bis auf ein paar Ungereimtheiten, kaum Aussetzer.

Gleich im ersten Bild sieht man dann, worum es eigentlich bei INDIAN MISSION geht: Alles plattmachen, was einem den Weg versperrt! So oder so ähnlich könnte das Motto lauten, jedenfalls gewannen wir diesen Eindruck, als Muriel uns in einem Probespielchen einige spätere Levels zeigte. Denn will man ein Stage vorankommen, muß sich der Spieler zahlreicher Hindernisse, wie z.B. Schlangen, Insekten, die sich in den Weg stellen, Hecken, Zäune etc., entledigen. Dazu benötigt er aber „Einwegschwerter", mit denen sich besagte Hecken zerlegen lassen, Kugeln für seinen Colt, die sich zur Erlegung von Schlangen und anderem Ungetier eignen, oder eine „Einweginsektenspraydose", welche diese niedlichen Krabbelviecher vom Erdboden bläst. Diese Einmalwaffen liegen in jedem Bild in der Gegend verstreut. Die Aufgabe des Spielers ist es halt nun nur noch, diese in der richtigen Reihenfolge aufzusammeln und damit alles Störende zu eliminieren. Später lassen sich auch noch einige Zusatzfähigkeiten erlangen, mit denen sich der Spieler in einen Feuerball, einen Vogel oder ....(wird nicht verraten) verwandeln kann. Ganz „brutal" wird es da schon im dritten Bild, im Flughafengebäude, wo der Spieler schon drei Menschen abknallen muß, um die Flugreise nach Indien antreten zu können. In diesem Stil (ahnungslose Hunde werden durch eine gutgezielte Linke von ihrem Platz gefegt) gilt es, das Spiel zu lösen. Trotz aller „Härten" von INDIAN MISSION ist Strategie gefragt, was es einigermaßen spielbar macht.

Kurz gesagt: „Mache ziemlich hui, Gameplay dafür pfui". INDIAN MISSION konnte uns nicht so recht überzeugen, dennoch hebt es sich von dem restlichen, teilweise monotonen Softwaregeschehen dieser Tage ab.



Torsten Blum

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis/Leistung	4

ASM-Blitz-Interview

Es war kurz nach Ende des **BOMICO**-Wettbewerbes in Dortmund, als uns **Muriel Tramis**, die Autorin von *MEWILO*, die beiden neuen Produkte von **COKTEL VISION** vorstellte. Die beiden Programme bleiben dem Stil der bisherigen COKTEL-Produktionen treu (wenn man mal von *MEWILO* absieht) und bieten dem Spieler erneut eine Kombination aus Strategie, Adventure und Action. Nach der Vorstellung der beiden Programme hatten wir noch kurz die Gelegenheit, uns mit Muriel zu unterhalten.

Hier ist das kurze Interview, das wir mit Muriel, die extra für die Programmvorstellung ihren Urlaub in Nizza abgebrochen hat, geführt haben:

ASM: Muriel, es ist ja selbst heutzutage nicht die Regel, daß weibliche Programmierer sich gegen ihre männlichen Kollegen in Sachen Programmqualität durchsetzen können. Wie bist Du eigentlich zum professionellen Programmieren gekommen?

Muriel: Nachdem ich mit 17 Jahren mein Abitur in Martinique gemacht hatte, studierte ich in Paris fünf Jahre lang Elektronik und Informatik. Danach arbeitete ich fünf Jahre für Aèrospatial (eine Firma, die sich mit Luftfahrttechnik beschäftigt, und auch Raketen, etc. entwikkelt). Dieser Job sagte mir dann aber nicht mehr zu, und so beschloß ich, für ein kleines Unternehmen Spiele zu schreiben. Dieses Unternehmen war Coktel Vision.

ASM: Hast Du Dich eigentlich schon länger privat mit Computern beschäftigt?

Muriel: Ja. Früher habe ich mich aus Hobby mit Computern befaßt. Jetzt, wo ich für Coktel arbeite, ist mein Hobby quasi zum Beruf geworden; Spaß macht es mir immer noch, aber meine Freizeit gestalte ich anders.

ASM: Was machst Du denn so in Deiner Freizeit, was hast Du für Hobbies?

Muriel: Ich höre gern Musik, gehe Tanzen und treibe Sport. Zu meinen Hobbies gehören außerdem das Drachenfliegen und das Fallschirmspringen.

ASM: Spielst Du auch noch viel am Computer? Was sind Deine Lieblingsspiele?

Muriel: Natürlich spiele ich auch noch Computerspiele. Mein Renner ist Arkanoid. Ganz gerne spiele ich Programme wie The Pawn, Jinxter und Captain Blood.

ASM: Du hast ja die Story zu MEWILO geschrieben. Hast Du selbst auch daran mitprogrammiert?

Muriel: Oh ja, ich programmiere, aber nicht in Assembler, sondern hauptsächlich in C und Pascal.

ASM: Letzte Frage, Muriel – was wird dem Erfolg von MEWILO folgen?

Muriel: Wir arbeiten zur Zeit an zwei neuen Projekten. Das eine wird EMANUELLE heißen und sich mit der gleichnamigen Filmfigur befassen. Das andere trägt den vorläufigen Titel FREEDOM und wird eine Strategiespiel sein, das sich mit dem Aufstand der Menschen aus der Unterdrückung zur Zeit der französischen Revolution beschäftigt.

ASM: Vielen Dank, daß Du Dir die Zeit für dieses Gespräch genommen hast. Wir wünschen Dir einen guten Rückflug nach Nizza und viel Erfolg mit Deinem neuen Projekt!

Simulation in Perfektion!

Programm: Carrier Command, **System:** Atari ST (getestet), **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** British Telecom

Lange Zeit galt das Spiel ELITE, das sich ja zu einer Art Kult-Spiel entwickelt hat, als bestes Simulations-Action-Spiel. Nun gibt es aber **CARRIER COMMAND,** das meiner Meinung nach sogar Elite schlägt. Noch nie habe ich eine derartig komplexe Simulation erlebt! Selbst für Leute, die eigentlich keine Simulationen mögen, ist es geeignet, da die Möglichkeit besteht, es wie ein Actionspiel zu spielen. Welches Programm kann dies schon!

Bei einer Simulation ist es kein Fehler, wenn man die Story und die technischen Details kennt. So ist es dann auch kein Wunder, wenn man nach dem Öffnen der Verpackung die typisch umfangreiche Anleitung vorfindet. In Deutsch!

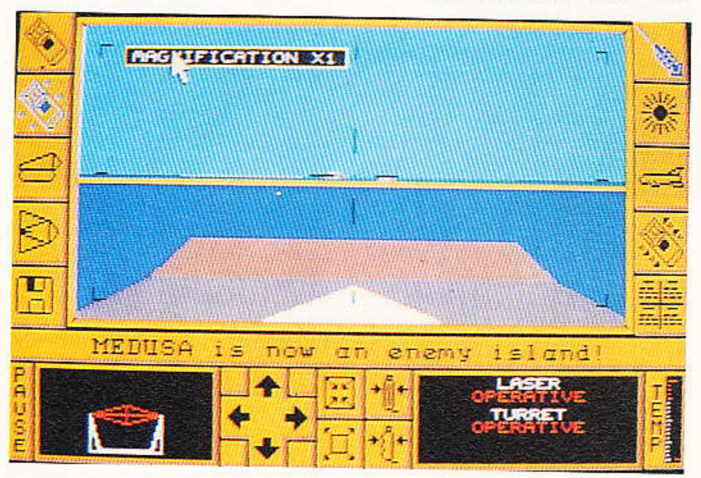
Zuerst gibt es da eine Doppelkarte mit den wichtigsten Funktionen. Dann ist da noch der Hauptteil der Anleitung, der aus einem vierundsechzigseitigen Buch besteht. Kommen wir zur Story: Es geht um zwei Flugzeugträger, einige Terroristen und um viele, viele kleine Inseln. Das Ganze spielt im Jahr 2166. Durch vulkanische Aktivitäten sind zahlreiche kleine Inseln aus dem Meer emporgestiegen. Wie die folgenden Untersuchungen zeigten, befinden sich wertvolle Rohstoffe auf diesen Inseln. In aller Eile wurden zwei gigantische Trägerschiffe gebaut, die diese Inseln ausbeuten sollten. Zu diesem Zweck wurden automatische Fertigungsanlagen miteingebaut. Dann, vor 18 Monaten, wurde das erste der beiden Schiffe, die ACC Epsilon, fertiggestellt. Da die Zeit aber sehr knapp war, konnten einige Verbesserungen nur im Schwesterschiff, der ACC Omega, eingebaut werden. Auf der Probefahrt der Omega passierte es dann: Die Terroristen schlugen zu! Die Computer der Omega wurden umprogrammiert. Dann erhielt der Chef des Unternehmens einen folgenschweren Brief, in dem ihm mitgeteilt wurde, daß er 72 Stunden Zeit habe, der Organisation STANZA 15 Milliarden Dollar zu beschaffen. Anderenfalls werde die Omega in Fahrt gesetzt, mit dem Ziel, alle Inseln systematisch zu besetzen und zu zerstören. Alle Versuche, die ursprünglichen Programme wieder zu aktivieren, schlugen fehl. Eine atomare Zerstörung kam ebenfalls nicht in Frage, da dadurch das tektonische Gleichgewicht durcheinander gebracht werden könnte. So entstand schließlich der Plan, die Aktionen der Omega dadurch zu stören, daß man sie zwingt, ihre Verteidigungssysteme in Betrieb zu nehmen. Das einzige Schiff, das es mit der Omega aufnehmen könnte, ist die ACC Epsilon. In aller Eile wurden noch einige Waffensysteme entwickelt, von denen man glaubte, daß sie im Kampf gegen die Omega hilfreich sein könnten. Unter anderem auch ein Computer-Virus, welches in der Lage ist, ein feindliches Kontrollzentrum, das von der Omega auf einer Insel abgesetzt wurde, umzuprogrammieren, so daß es mit der Epsilon zusammenarbeitet. Wer als Kommandant für die ACC Epsilon ausgesucht wurde, dürfte klar sein: Der Spieler übernimmt diesen Part.

Soweit die Story. Ich kann jedem, der CARRIER COMMAMD spielen möchte, nur empfehlen, das Handbuch genauestens zu studieren, da man sonst wirklich keine Chance hat, das Spiel zu gewinnen. Das gesamte Spiel handelt davon, Inseln zu besetzen, um sich Nachschubbasen zu sichern. Außerdem müssen Inseln, die schon von der Omega besetzt wurden, wieder freigekämpft werden. Um in den Kampf zu gehen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Man kann mit einem Flugzeug des Typs MANTA, mit einem Amphibienfahrzeug mit der Bezeichnung AAV oder (bei einigen Inseln ist das möglich) mit dem Träger selbst angreifen. Für welche Möglichkeit man sich letztendlich entscheidet, das bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Ich persönlich bevorzuge den Angriff mit einem raketenbestückten Manta, um dann mit einem AAV eine neue Kontrolleinheit aufzustellen. Diese Variante kostet aber viele Rohstoffe, die man sich über das Versorgungsnetz neu beschaffen muß. Doch zur Strategie später mehr.

Die gesamte Spielsteuerung ist, bedingt durch die vielen sich bietenden Möglichkeiten, recht kompliziert. Sie erfolgt über Ikons, die Maus und/oder den Joystick. Man kann zwar auf den Joystick verzichten, er ist aber bei der Steuerung eines Mantas von Vorteil. Zu Beginn verfügt man über vier Mantas und vier AAV's. Verliert man eines der Fahrzeuge, so wird es von den automatischen Fertigungsanlagen des Trägers ersetzt, was aber eine Menge Rohstoffe kostet. Das Spiel beginnt damit, daß man bei einer Insel startet. Welchen Status diese Insel hat, freundlich, feindlich oder unbesetzt, dies kann man vom Bordcomputer erfahren. Nun sollte man, vorausgesetzt es handelt sich um eine feindliche Insel (was meistens der Fall ist), zuerst die Dronen absetzen und versuchen, möglichst nahe an die In-

Fotos (3): ST

sel heranzukommen. Die Drohnen schützen gegen feindliche Raketenangriffe. Ist die Insel freundlich, so sucht man sich auf der Karte eine andere Insel aus, programmiert den Kurs und schaltet den Autopilot an. Dieser bringt den Träger dann selbstständig zur Insel. Man kann den Träger aber auch von Hand steuern. Bleibt noch die dritte Möglichkeit: Die Insel ist unbesetzt. In diesem Fall sollte man ein AAV anwählen, bestükken und betanken und von Hand zur Insel steuern. Womit der AAV bestückt werden soll, hängt davon ab, welchen Inseltyp man benötigt. Man hat die Wahl zwischen einer Verteidigungs-ACCB, einer Rohstoff-ACCB und einer Fabrikations ACCB (ACCB bedeutet Automatic Control Centre Builder). Ein solcher ACCB baut nach dem Absetzen die entsprechenden Anlagen selbstständig auf. Man kann dabei sogar zusehen! Nach erfolgreichem Abschluß einer solchen Aktion muß man dann zur nächsten Insel aufbrechen. Hier ist dann auch das einzige Manko des Spiels zu finden: Die Fahrt zu einer anderen Insel kann bis zu fünf Minuten dauern. Aber, ein richtiges Manko ist dies auch nicht, denn bei ELITE dauert der Anflug zu einer CORIOLIS-Station auch mehrere Minuten. Zu Beginn sollte man versuchen, möglichst viele feindliche Inseln zu erobern. Wie man dabei vorgeht, hängt von der Situation ab, die man vorfindet. Handelt es sich um eine Insel, auf der eine Verteidigungsanlage vorhanden ist, dann sollte man das Kontrollzentrum zerstören. Ich rüste zu diesem Zweck immer einen Manta mit sieben Raketen aus und fliege das Kontrollzentrum direkt an. Schon in einiger Entfernung feuere ich dann sämtliche Raketen in schneller Folge ab. Kurz danach gibt es dann ein Kontrollzentrum weniger!
Das ist natürlich nicht die einzige Möglichkeit. Man kann den Manta auch mit einem Laser ausrüsten und damit angreifen. Diese Methode hat Vor- und Nachteile. Mit dem Laser können dann nämlich noch die Abschußrampen für Flugzeuge und Raketen zerstört werden, was das Risiko beim nachfolgenden Einsatz des AAV's vermindert. Meistens wird man



dann aber in Luftkämpfe verwickelt. Daher bevorzuge ich den Raketenangriff. Dieser hat aber den Nachteil, daß man später durch einen Angriff einen oder mehrere AAV's verlieren kann. Vor meinem Abflug rüste ich noch einen AAV mit einem ACCB aus und schicke ihn per Autopilot zur Insel. Nach dem erfolgreichen Angriff lasse ich den Manta, falls möglich, mit der Fernsteuerung landen und übernehme die Steuerung des AAV, mit dem ich dann den ACCB absetze (klingt kompliziert, ist es aber nicht). Vergessen Sie aber niemals, die Fahrzeuge vor dem Einsatz auszurüsten! Möchte man eine Insel besetzen, die zwar feindlich, aber nicht verteidigt ist, so genügt es, einen AAV mit einer Virusbombe auszustatten. Feuert man eine solche Bombe auf ein feindliches Kontrollzentrum ab, dann wird dieses kurz darauf freundlich. Natürlich beschränkt sich das Spiel nicht nur darauf, Inseln anzugreifen und zu besetzen. Vor allem nach längerer Spieldauer kann es geschehen, daß der Flugzeugträger selbst angegriffen wird. Gegen einen Angriff mit Raketen schützen die Drohnen, zumindest für eine Weile. Ist doch mal eine Rakete durch das Verteidigungssystem geschlüpft, so kann man immer noch die Köder-Leuchtbomben verwenden, die das Infrarot-Suchsystem der Raketen blenden. Gegen angreifende Flugzeuge oder Amphibien-Fahrzeuge kann man sich wehren, indem man entweder selbst solche Fahrzeuge einsetzt, oder den Laser benutzt. Weiter oben schrieb ich, daß man eine Insel auch vom Träger aus angreifen kann. Das geht aber nur, wenn man ganz nahe an die betreffende Insel herankommt. Ist dies der Fall, so hat man wieder die Wahl zwischen verschiedenen Waffensystemen: Nämlich dem Laser und speziellen Boden-Boden-Raketen vom Typ „Hammerhead“. Um eine solche Rakete einzusetzen, muß man zuerst eine Spion-Drohne starten. Diese liefert ein Luftbild der Umgebung. Natürlich nur solange sie am Fallschirm zu Boden (oder vielmehr zu Wasser) fällt. In diesem Luftbild kann man nun ein Fadenkreutz aktivieren, mit dem man das Ziel anvisiert. Wird dann der Feuerknopf gedrückt, kann man den Flug der Rakete verfolgen.
Bis auf den Laser sind alle Waffensysteme in ihrer Anzahl begrenzt. Nachschub kann man bei den entsprechenden Inseln bekommen. Keine Inseln, kein Nachschub. Kein Nachschub, Spielende. So einfach ist das! Auch beim Einsatz des Schiffs-Lasers muß man vorsichtig sein, da dieser wegen seiner großen Leistung leicht überhitzt werden kann. Nachschub an verschiedenen Gütern erhält man, wenn eine Versorgungs-Drohne zu einer Insel mit Industrieanlagen schickt. Über verschiedene Icons kann man außerdem jederzeit Statusberichte und Informationen abrufen. An dieser Beschreibung sieht man schon, wie komplex die Handlung von Carrier Command ist. Man muß jederzeit den Überblick bewahren, will man eine Chance gegen den anderen Träger haben.

von der Firma **REALTIME GAMES** erstellt wurde, die ja schon mit STARGLIDER oder STAR STRIKE II Erfolge feierte. Man muß einfach mal den Abflug eines Mantas gesehen haben, da kommt jeder Fan ins Schwärmen! Fliegen Sie doch mal im Tiefflug über eine dicht bebaute Insel, einfach irre!
Beim Sound kann man nicht so viel sagen. Im Titelbild ist ein extrem langes Sample zu hören. Später gibt es dann eine recht gute Geräusch-Untermalung. Zu jeder Aktion gibt es eine passende Grafik-Animation. Selbst wenn man eine Köder-Leuchtbombe abschießt, wird dies in allen Einzelheiten gezeigt. Und zwar so, daß man den Eindruck erhält, man würde die Bombe mit einer Weitwinkel-Kamera verfolgen. Schießt man zwei Bomben schnell hintereinander ab, so sieht man sogar eine richtige Kamera-Umblendung! Realistischer geht's nimmer. Mir ist es einmal passiert, daß ich vergaß, den Manta zu betanken. Er hob zwar einwandfrei ab, klatschte dann aber ins Wasser! Sieht toll aus! Wie ich bereits sagte: Man muß auf so vieles achten, daß man fast vergißt, daß man es nur mit einer Simulation zu tun hat. Die Steuerbarkeit ist ebenfalls gut. Das einzige, was mir hierbei nicht so gut gefallen hat, ist die Steuerung des Lasers auf dem Träger. Sie ist nämlich etwas „nervös“.
Ansonsten ist Carrier Command aber wirklich super! Als kleines Bonbon bekommt man noch eine Kassette mit dem Soundtrack des Spiels, sowie eine Formatier-Routine für Disketten, die ein besonderes Format ermöglicht. Trotzdem, man sollte sich das Spiel vor dem Kauf ansehen, nicht jedem liegt eine solch komplexe Simulation. Auch wenn man mit zahlreichen Action-Elementen direkt ins Spielgeschehen eingreifen kann, in erster Linie ist und bleibt Carrier Command ein Strategie-Spiel. Mir hat es jedenfalls sehr gut gefallen, den Hit-Stern hat es verdient!

Ottfried Schmidt

»Mit Carrier Command ist der Firma Rainbird ein echter Hit gelungen. Mit seiner schon fast genialen Mischung aus Strategie, Simulation und Aktion stellt es auf diesem Sektor ein Nonplusultra dar. Mehr davon!«

Selbst beim Betanken der Angriffs-Fahrzeuge muß man noch aufpassen, da jeder Liter Sprit angezeigt wird. Ist der Treibstoff erst mal alle, so kann man getrost aufgeben, da die Versorgungs-Drohnen nur eine begrenzte Reichweite haben.
Bis jetzt haben wir nur über die Strategien und die Möglichkeiten geredet, die das Programm bietet, so daß es allmählich Zeit wird, über die technischen Seiten des Programms zu sprechen. Alles, aber auch wirklich alles, wird mittels ausgefüllter Vektor-Grafiken dargestellt, wobei die Geschwindigkeit der Animation wirklich fantastisch ist. Dies wundert auch nicht, wenn man weiß, daß das Spiel

Grafik	10
Sound	7
Technik/Strategie	11
Spielwert	12
Preis/Leistung	11

Flug mit Hindernissen

Programm: Interceptor, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** 7.
Wir berichteten ja schon einmal kurz über **INTERCEPTOR** von **ELECTRONIC ARTS**. Nun ist der Zeitpunkt für einen etwas ausführlicheren Test gekommen, da uns die deutsche Version dieses Programms vorliegt. Das Negative gleich vorweg: In das Programm wurde eine Code-Abfrage eingebaut, die es wirklich in sich hat. Nicht nur, daß die Eingabe eines Codes recht kompliziert ist, sie muß auch noch vor jedem neuen Spiel nochmals wiederholt werden – jedenfalls dann, wenn man eine andere Mission wählt. Diese Tatsache kann dann doch etwas Frust in den Spielspaß bringen. So, den negativen Punkt hätten wir damit abgehakt, von nun an wird's positiv. INTERCEPTOR ist der bis jetzt grafisch ansprechendste Flugsimulator für den Amiga. Auch die Geschwindigkeit kann überzeugen. Geliefert wird das Programm mit einer 24 Seiten umfassenden Anleitung, die das Spielgeschehen recht gut erklärt. Das einzige, was ich in dieser Anleitung vermisse, ist, daß nirgends erklärt wird, wie man ein U-Boot versenken kann (die Dinger sinken zwar auch ohne Mithilfe, aber das ist ja nicht das, was man erreichen will, wenn man ein U-Boot angreift). Das Wichtigste an der Anleitung ist die Belegung der Tastatur, ohne die man aufgeschmissen ist.



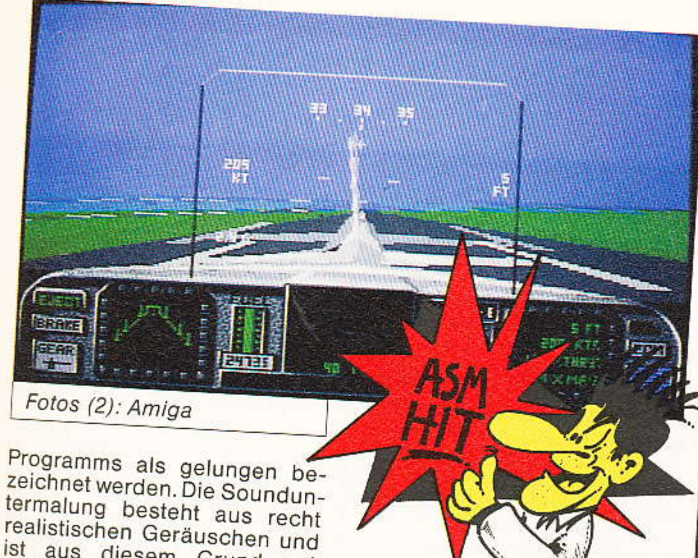
Nach dem Laden des Programms gelangt man zunächst in ein Hauptmenu. Hier kann ausgewählt werden, welche Mission man mit welcher Maschine fliegen will. Man hat die Wahl zwischen einer F-18 und einer F-16. Hat man gewählt, dann erfolgt die bereits erwähnte Abfrage des Sicherheitscodes. Ist auch diese Hürde überstanden, kann man endlich starten. Der Start gestaltet sich recht einfach: Über die Tasten F1 bis F10 kann die Schubstärke reguliert werden. Zum Start benötigt man mindestens 90% Schub, also wird die F10-Taste gedrückt, woraufhin das Flugzeug anrollt und schließlich abhebt. Dies ist so einfach, daß man den Steuerknüppel dazu nicht benötigt. Wenn der Schub dann 100% beträgt, kann der Nachbrenner eingeschaltet werden, was ebenfalls über F10 erfolgt. Man sollte mit dem Nachbrenner aber vorsichtig sein, da er eine Menge Sprit verbraucht. Die Programmierer haben im Zusammenhang mit dem Nachbrenner auch daran gedacht, bei dessen Inbetriebnahme das Schubgeräusch zu verstärken. Kurze Zeit später durchbricht man dann die Schallmauer. Auch dies kann man akustisch und optisch wahrnehmen. Bevor man sich an Luftkämpfe wagt, sollte man aber unbedingt Start und Landung üben. Nur wenn man solche Manöver beherrscht, hat es einen Sinn, sich mit Gegnern anzulegen. Der Luftkampf selbst ist ein grafischer Leckerbissen. Alles ist zu sehen. Feuert man eine Rakete ab, so kann man deren Flug schön verfolgen, wobei auch daran gedacht wurde, die Fluggeschwindigkeit der Rakete in die richtige Relation zur Geschwindigkeit des Gegners und des eigenen Flugzeuges zu setzen. Natürlich ist die Munition begrenzt, also nicht einfach in der Gegend rumballern, man sieht dann meistens recht alt aus. Natürlich ist man in einem richtigen Luftkampf nicht nur der Jäger, eine falsche Flugbewegung, und der Gegner sitzt einem im Genick. Hier ist auch noch ein kleines Manko vorhanden, den Gegner kann man auf dem Radarschirm kaum ausmachen. Alle Flugmanöver sind sehr realistisch. Schießt der Gegner eine Rakete ab, so hat man durchaus eine Chance, dieser auszuweichen (allerdings nur ein kleine). Wird man durch feindlichen Beschuß beschädigt, dann wird das Spiel ein wenig unrealistisch.
Es kam des öfteren vor, daß die Turbine meines Flugzeugs ausfiel. In dieser Lage ist es nicht möglich, eine Notlandung zu machen, da die Maschine einfach abschmiert. Es bleibt nur der Ausstieg mit dem Fallschirm, schade. Überhaupt ist es sehr schwer, einen Gegner auszukurven. Trotzdem kann auch der Luftkampf-Teil dieses

Rücke vor bis zur Schloßallee ...

Programm: Monopoly de Luxe, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Leisure Genius, **Muster von:** Virgin.
Eines der beliebtesten Brettspiele gibt's nun in einer „de Luxe"-Neuauflage von **LEISURE GENIUS**. Es handelt sich dabei um eine **MONOPOLY DE LUXE**-Version, die sich auf dem C-64 wirklich gut macht. Mit ein paar kleinen Ausnahmen ist diese Version des doch sehr detailreichen Spiels komfortabel aufgebaut.
Nach dem Laden werden die bis zu sechs Spieler gebeten, einen Spielstein zu wählen und die Namen einzugeben. Zuvor muß noch entschieden werden, ob ein gespeicherter Spielstand geladen oder ein neues Spiel begonnen werden soll.
Nach dem Auswürfeln des Beginners geht's los. Die Spielregeln halten sich genau an den Standard, d.h., man kann nur dann Häuser bauen, wenn man alle drei (bzw. zwei) Straßen eines Straßenzuges besitzt und muß diese jeweils mit vier Häusern bebauen, bevor man das erste Hotel errichten kann. Ereigniskarten der Sorte „Rücke vor bis zur Schloßallee" gibt's in rauhen Mengen, und natürlich können Straßen auch beliehen werden, wenn man mal gerade knapp bei Kasse ist. Allerdings gibt's kein Geld, wenn man auf „Frei Parken" kommt.
Zu Beginn erhält jeder Spieler 1500 Pfund, die er sinnlos verprassen kann. Das Brett ist dreidimensional dargestellt, die gewählte Figur wird vom Computer, entsprechend der gewürfelten Augenzahl, gesetzt. Der Computer übernimmt auch immer die Rolle der Bank bzw. auf Wunsch die Rolle fehlender Mitspieler.
Das Feld, auf dem der jeweilige Spieler landet, wird natürlich angezeigt, wie auch die in nächster Nähe befindlichen kommenden Felder. Diese Extra-Darstellung erleichtert die Orientierung besonders an „entfernten Punkten" der Brettdarstellung.



Foto: C-64



Fotos (2): Amiga

Programms als gelungen bezeichnet werden. Die Sounduntermalung besteht aus recht realistischen Geräuschen und ist aus diesem Grund gut. Schön ist auch, daß man sich seine Flugmanöver aus der Sicht eines anderen Flugzeuges ansehen kann; hierzu dient der Zehnerblock der Tastatur. Eines der schwierigsten Manöver ist das Landen, besonders auf einem Flugzeugträger. Hier muß einfach alles stimmen, der Aufsetzpunkt und die Geschwindigkeit sind sehr wichtig. Das ist der Grund, warum ich weiter oben schrieb, daß man diese Manöver unbedingt üben sollte. An eine wirkliche Mission gelangt man sowieso erst dann, wenn man die Qualifikation bestanden hat. In der Qualifikation muß auf dem Flugzeugträger gelandet werden. Die Grafiken sind auch in Ordnung, denn alles wird mit ausgefüllter Vektor-Grafik dargestellt, was vor allem bei den Außenaufnahmen gut aussieht. Mir hat INTERCEPTOR jedenfalls gefallen, den Hit-Stern hat es verdient!

Ottfried Schmidt

»Interceptor hat den Hit-Stern verdient!«

Grafik	10
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

Eine Reihe von Optionen wie „Haus kaufen", „Straßen beleihen", „Hypothek abzahlen" usw. stehen zur Verfügung. Besonders bei diesen Funktionen macht sich ein Nachteil der Computerversion gegenüber dem Brettspiel bemerkbar: Man muß natürlich angeben, welche Straße man z.B. beleihen will. Hier muß ein Cursor, der sich leider ziemlich langsam fortbewegt, auf der jeweiligen Straße positioniert werden. Diese Prozedur wird besonders dann schnell nervig, wenn man sie mehrmals wiederholen muß, weil man mehr Geld braucht. Die Eingabe des Straßennamens wäre hier besser gewesen, denn aus dem „Besitztümerverzeichnis" kann man jederzeit ersehen, welche Straßen man besitzt. Die sollte man sich übrigens sowieso notieren, da man die Miete durch Drücken der Taste „R" selbst fordern muß. Pech, wenn man's vergißt!

Ach ja, beinahe hätte ich's vergessen. Das Programm ist zwar in Englisch, allerdings dürften die paar Begriffe wirklich kein Problem sein. Sehr gut gelöst ist auch das Zeitproblem, das beim Monopoly eigentlich immer auftritt. Entweder wählt man ein kurzes Spiel (die Zeitdauer wird vorher festgelegt) oder ein langes, das dann solange dauert, wie es dauert. Die Möglichkeit zum Abspeichern des Spielstandes ermöglicht auch das Fortführen eines solchen Spiels zu einem anderen Zeitpunkt, ohne daß man womöglich das Brett tagelang rumstehen hat.
Bleibt als Fazit nur noch übrig: Eine sehr gute Umsetzung für den C-64. Ein paar Passagen sind nicht optimal gelöst – aber – es ist einfach zu handhaben, und man kann damit genauso gut spielen wie mit einem Brett. Dann rücken Sie mal vor bis zur Schloßallee (die gehört nämlich mir, haha...) *Martina Strack*

Grafik	8
Handhabung	7
Technik/Strategie	7
Spielwert	9
Preis/Leistung	8

Ich kauf' mir was, kaufen macht soviel Spaß!

Programm: Stock Market, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Tynesoft, **Muster von:** Tynesoft, England.

Schweißnasse Hände, korpulente Männer in Nadelstreifenanzügen, dicke Zigarren, Hektik, Nervosität, Streß und Nervenkitzel – das sind die Assoziationen, die man mit der Börse verbindet. Also ran ans Geldverdienen mit **STOCK MARKET** von **TYNESOFT**! Als erstes sieht man die Towerbridge als wunderschön digitalisierte Grafik auf dem Monitor. Im Anschluß daran muß man sich entscheiden, mit welcher Anzahl an Teilnehmern man spielen möchte. Hat man sich dann entschieden und die betreffenden Namen eingegeben, erscheint auf dem Screen die Scoretable, auf der alle Unternehmungen aufgeführt sind, deren Anteile ge- und verkauft werden können. In diesem Bild sind ebenfalls die Optionen enthalten, die man als Spieler anwählen kann. Da man nur über ein Grundkapital von 50000 Pfund verfügt, ist es sehr vorteilhaft, wenn man zur Bank geht (Loan), um zusätzliches Spielkapital aufzunehmen. Denn um größere Veränderungen bewirken zu können, ist es notwendig, hohe Kapitalmengen einzusetzen. Hat man dann alle Transaktionen getätigt, tippt man „E" für End, und der nächste Spieler ist dran, sofern man mit zwei oder mehreren Leuten spielt.

Sitzt man allein vor dem ST, ist die erste Runde beendet. Der zweite Spielabschnitt beginnt mit einer Meldung, die über den Ticker läuft und Daten zur Marktlage sowie Kurssteigerungen und/oder Kursverfälle und Dividendenausschüttungen beinhaltet. Dazu ist allerdings zu bemerken, daß nur die marktwirtschaftliche Großwetterlage als glaubhaft anzusehen ist. Bei den Kursen und Dividenden kann man sich nicht auf die betreffenden Tickermeldungen verlassen, weil sie, schlicht und ergreifend, meistens falsch sind. Es geht sogar manchmal soweit, daß sich die durchgetickerten Meldungen auf dem Scoreboard reziprok niederschlagen. Ein absolut unnötiger und gravierender Programmfehler, der einfach nicht passieren sollte. Denn der Spieler durchlebt, bedingt durch diesen Fehler, ein Wechselbad der Gefühle, weil es einfach ätzend ist, die Meldung über einen Kursanstieg durchgetickert zu erhalten und dann auf der Scoretable, die immer die richtigen Werte anzeigt, dann sogar einen Verlust feststellen zu müssen. Es könnte natürlich auch sein, daß während einer Runde eine Firma mehrmals ein Auf und Ab durchmacht (random), wobei die Tickermeldung nur eine der tatsächlichen Veränderungen anzeigt. Die Konsequenz in diesem Fall: Die Tickermeldungen sind absolut überflüssig. Sollte das so sein, eine Frage an die Programmierer: Was habt ihr Euch dabei nur gedacht?

Eine interessante Option stellt das Kürzel „G" dar, weil damit graphisch und somit sehr übersichtlich die Entwicklung der Kurse veranschaulicht wird. Sollte nun der ideale Fall eingetreten sein, daß man mit seinen Aktien Gewinne erwirtschaftet hat, so sollte der gewiefte Börsenmakler auch mal an die Abzahlung seiner Verbindlichkeiten denken, weil die Bank halt nicht die Wohlfahrt ist und demzufolge auch Zinsen für das entliehene Kapital einfahren will. Um die Gewinne, die man gegebenenfalls gemacht hat, auch zu realisieren, ist es notwendig, die betreffenden Aktien zu verkaufen, damit man wieder liquide genug ist, um wieder neu spekulieren zu können. Das System ist also ganz einfach: Anteile zu einem niedrigen Kurs kaufen, um sie dann, wenn einem der Kurs hoch genug erscheint, wieder abstoßen zu können. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, Stützungskäufe zu tätigen, um eventuell eigene Anteile (das Gesetz von Angebot und Nachfrage zugrundelegend) wieder im Wert steigen zu lassen. Doch dies ist auch nicht in jedem Fall logische Konsequenz, so daß man auch eventuell gezwungen ist, Aktien, die z. Zt. unter dem Einkaufswert liegen, zu verkaufen, um die Verluste nicht allzu eklatant werden zu lassen. Mit der Zeit bekommt man schon eine Art sechsten Sinn, was man nun zu tun und zu lassen hat. Um die Auflistung der Optionen zu vervollständigen, möchte ich hier auch noch die „Asset"-Option erwähnen: Bei dieser Funktion wird dem Spieler seine eigene Bilanz erstellt. Hier werden Guthaben (bar oder in Aktien) und Schulden gegenübergestellt, so daß jeder seine eigene finanzielle Lage besser bewerten kann.

Abschließend ist zu sagen, daß das STOCK MARKET ein sehr spannendes Spiel ist, wenn es nicht den schon erwähnten gravierenden Fehler mit dem Ticker hätte. Aus diesem Grunde fällt die Bewertung relativ niedrig aus. Eigentlich schade, denn allein von der Spielidee und der sonstigen Ausführung dieses Games her hätte es ein ASM-Hit werden können.

Jörg Heckmann

Grafik:	9
Handhabung:	9
Strategie:	8
Motivation:	6
Preis/Leistung:	8

Und was sagt Martina dazu:
Ich selbst würde eine etwas andere Wertung abgeben, allerdings ebenfalls die Empfehlung, die Meldungen, die über Ticker kommen, mehr oder weniger zu ignorieren. Zwar simuliert STOCK MARKET die tatsächlichen Gegebenheiten nicht korrekt, aber Spaß macht's schon, mit mehreren Leuten dranzusitzen und nach den zehn Runden zu sehen, wer (natürlich eher durch Zufall) bankrott gegangen ist oder gar Millionengewinne gemacht hat. Außerdem habe ich mir die Amiga-Version angesehen, die sich gegenüber der Atari-ST-Version nur durch einige Kleinigkeiten unterscheidet. Zunächst mal gibt's keinen Ticker sondern ein scrollendes Band, auf dem die Meldungen ablaufen. Besonders gut gelungen ist auch der Sound im Stil der 20er Jahre. Der stimmt schon toll ein und ist eine echte Bereicherung. Schade nur, daß hier ähnliche Fehler auftreten wie in der ST-Fassung. Beim Amiga kann es passieren, daß in ein und derselben „Nachrichten-Meldung" eine Firma zweimal mit steigenden und fallenden Aktien gemeldet wird. Das läßt eigentlich nur zwei Schlüsse zu: Entweder, man hat hier noch einen zusätzlichen Fehler reingebaut, oder das Prinzip, daß sich die Aktienlage einer Firma in einer Runde mehrmals verändern kann, wurde auch hier angewendet – nur mit dem Unterschied, daß man hier alle Veränderungen als „Meldung" auch zu Gesicht kriegt.
Fazit: Die Realitätsnähe leidet bei STOCK MARKET doch ganz gewaltig.

Billig

Programm: Good Luck!, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Top Ten, England, **Muster von:** Maynard International, England.

Daß man sogar im heißen Portugal in geschlossenen Räumen vor seinem Computer sitzen kann, beweist **TOP TEN** mit **GOOD LUCK!**. Ob Ihr's glaubt oder nicht: Dieses simple Poker-Game ist ein Coin op eines Spielhallenautomaten! Der Vorteil der Heimversion: Das Einwerfen der Markstücke erübrigt sich. Ansonsten ist aber (fast) alles beim alten geblieben.

Vor Spielbeginn können sich einer bis neun Spieler beteiligen, dann werden die Credits „eingeworfen" und mit „Enter" fünf Karten gezogen. Dann werden Karten gehalten, neue gezogen und eventuell ein Gewinn erzielt. Die Punkte der Gewinnkombination ist dabei auch abhängig von der Anzahl der eingesetzten Credits. Habt Ihr einen tollen Royal Flush beisammen, darf die erzielte Punktzahl auch riskiert werden. Man rät ganz einfach, ob die nächste Karte höher als acht oder kleiner als sechs ist. Kommt die sieben, hat immer der Computer gewonnen. Die Spielhallenversion gab für jede richtige Wahl noch eine Zusatzkarte, die im Anschluß an das Riskieren noch eine Punktezahl ausspielten, die einen Bonusgewinn ergeben konnten. Dies macht GOOD LUCK! nicht, und das wirkt sich tödlich auf den Spielspaß aus. Nach spätestens 63 Spielen ist man dem Gähnen nahe, denn reizvoll ist diese simple Spielerei wahrlich nicht. Auch möchte ich davon abraten, Punktzahlen über 300 zu erreichen, denn beim Aufzählen schafft das Programm nicht mehr als 5 Punkte pro Sekunde. Glücklicherweise sind die Grafiken ganz nett und lassen alle Spielkarten gut erkennen, aber das war's auch schon. Naja, für 10 Mark gibt's besseres, aber einen geringen Unterhaltungswert kann man auch GOOD LUCK! nicht absprechen. Jedes weitere Wort über dieses Spiel wäre echt Zeitverschwendung.

philipp

Grafik	7
Handhabung	6
Technik/Strategie	3
Spielwert	4
Preis/Leistung	5

Software-Happening in der Bretagne

Daß die Franzosen zu feiern verstehen, ist bekannt. Was aber UBI-Soft, eines der bekanntesten und auch bedeutendsten französischen Softwarehäuser, am letzten Juni-Wochenende auf die Beine gestellt hat, hätte selbst professionelle Veranstalter von Parties aller Art vor Neid erblassen lassen. Etwa 60 Journalisten aus halb Europa waren UBI-Soft's Einladung gefolgt, der Vorstellung der neuesten Games beizuwohnen. Anlaß für diese Super-Show war das Zustandekommen eines Vertrags zwischen UBI-Soft und dem amerikanischen Software-Giganten EPYX, der den Vertrieb der sieben neuesten Produkte auch in den USA zum Inhalt hat.



In diesem herrlichen Schloß bekamen wir die neuen Spiele von UBI-Soft zu sehen!

Ein Bericht von BERND ZIMMERMANN und ULRICH MÜHL

Am Freitag abend hatten sich bereits die Vertreter der englischen, italienischen, spanischen, dänischen, schwedischen und deutschen Fachpresse eingefunden, am Samstag gesellten sich dann die französischen Journalisten dazu. Vom Hotel in Rennes aus ging es per eigens für diesen Zweck gechartertem Großraumbus in das Herz der Bretagne, einen Landstrich, dessen Vegetation man die Nachbarschaft zur französischen Westküste deutlich anmerkt. Nach rund einstündiger Fahrt gelangten wir zum Schauplatz der Präsentation: dem Chateau de la Gree de Callac, einem von UBI-Soft gemieteten Schloß aus dem 18. Jahrhundert, das nun einem Teil der UBI-Programmierer als „Arbeitsstätte" dient. Kein Wunder, daß bei diesem außergewöhnlichen Ambiente die Vorstellung der Programme zu einem Software-Happening geriet, wie man es bislang wohl kaum erlebt hat.

Gerade zwei Jahre im Geschäft, hat sich das Unternehmen auf dem französischen wie auf dem internationalen Markt zu einem nicht zu unterschätzenden Faktor gemausert. Allerdings konnte man zum Zeitpunkt der Firmengründung im März '86 schon auf einige Erfahrung als Distributor zurückblicken. (Unter den Kunden finden sich heute so klangvolle Namen wie etwa Accolade, Electronic Arts, Cinemaware, Mindscape, SubLogic etc.) Damals hatten UBI-Soft-Präsident Yves Guillemot und seine Familie schon einige Jahre erfolgreichen Vertriebsschaffens „auf dem Buckel", so daß man die Gründung einer eigenen Software-Produktion mit der nötigen Erfahrung angehen konnte. Inzwischen hat sich John Forrest (ehemals Electronic Arts) dem Team als International Distribution Manager angeschlossen, der mit seinen weitreichenden internationalen Kontakten sicherlich eine Bereicherung für das Unternehmen darstellt.

Von den uns vorgestellten Programmen hat uns das Adventure **Iron Lord** am stärksten beeindruckt. Es bietet hervorragende Grafiken, die zudem fast alle animiert sind. Bei den zahlreichen Actioneinlagen kommen auch Freunde eher kampfbetonter Spiele zum Zuge, so daß das Programm geeignet scheint, Action- wie Strategie- beziehungsweise Adventure-Fans gleichermaßen anzusprechen. Ob es sie aber auch zufriedenstellen wird, wird man erst im September beurteilen können, denn bis dahin müssen die Programmierer noch hart an ihrem Game arbeiten.

Bei unserem Rundgang durch das Schloß – wir können uns hier völlig frei bewegen – erfahren wir alles über die Spiele, wobei man uns unermüdlich Rede und Antwort steht. Natürlich sind wir daran interessiert, soviel wie möglich über **BAT** berichtet zu bekommen, ein Strategie-Adventure, das nicht nur grafisch einen hervorragenden Eindruck macht, sondern auch eine überaus komplexe Handlung verspricht. Oder **Skateball** etwa, eine futuristische Sportsimulation, die eine Kombination aus Eishockey und Fußball darstellt. Pikantes am Rande: Da bei **Skateball** auch reichlich Blut fließt, hat UBI-Soft schon eine „deutschengerechte", etwas harmlosere Version vorgesehen. Die Bundesprüfstelle wird's (hoffentlich) zu schätzen wissen. Stichwort BPS: Die Indizierungen sind natürlich ein Thema, das die Gemüter der internationalen Fachpresse, respektive der Journalisten, ganz besonders erregt. Gleichgültig, ob man Italiener, Franzosen oder Schweden hierzu befragt – die „Jugendschutzmaßnahmen" der Softwarepolizisten stoßen allerorten auf Unverständnis. Wen wundert's?



Uli siegt für Deutschland!

Wir lösen uns für einen Moment und nehmen die Gelegenheit wahr, uns in den Privatgemächern der Programmierer umzuschauen. Sie zeigen sie uns bereitwillig, und wir stehen staunend zwischen Himmelbett, wertvollen Möbeln, kostbarer Wandbespannung ... und Computern. Programmieren in diesem Umfeld – schon eine ungewöhnliche Atmosphäre. Aber natürlich, an Inspiration fehlt es sicher nicht. Sei es, daß sich die Programmierer von den monumentalen Gemälden ihre Anregungen holen, von den Fresken oder ganz einfach durch einen Blick aus dem Fenster auf den herrlichen Barock-

garten. Für ein Adventure kann ein solches Umfeld natürlich nur förderlich sein. Doch natürlich muß man UBI-Soft's Experiment als einen Modellversuch betrachten. Wenn auch, wie man uns versicherte, in den drei Monaten, seit denen das Experiment nun läuft, die Erkenntnisse durchaus positiv waren, die Arbeit flott voranging – denkbar wäre es schon, daß über kurz oder lang der Wunsch nach Abwechslung wächst. Doch auch hierfür hat man Vorsorge getroffen. Mit den frei verfügbaren Firmenwagen können die jungen Leute zur nächsten Stadt fahren, eine Disco ansteuern oder sich ganz einfach für ein paar Tage abmelden.
Nach dem typisch französischen Essen (fünf Gänge, einer besser als der andere) leitet ein Feuerwerk zu einer Party über, mit der der Abend beschlossen (beziehungsweise der Morgen eingeläutet) wird. Nach ein paar Stunden Schlaf geht's weiter mit **Iron Lord** - live! Nicht etwa, daß wir uns vor den Computermonitor setzen; nein, wir spielen **Iron Lord** , wir *sind* der **Iron Lord.** Wir werden in Gruppen aufgeteilt und der Reihe nach auf eine Schnitzeljagd geschickt, die uns durch eine urtümliche, bezaubernde Landschaft mit Pinien, Felsplateaus und mannshohen Farnen führt. Hier und da finden wir Botschaften, die uns weiterhelfen, oder Fragen, die beantwortet werden müssen. Und wie im Spiel müssen wir unsere „Tapferkeit" und unser Geschick bei verschiedenen „Actioneinlagen" unter Beweis stellen: beim Tauziehen, Bogenschießen, Bootfahren, Speerwerfen und Reiten werden wir auf die Probe gestellt. Doch glücklicherweise hat UBI-Soft dafür gesorgt, daß zum Abschluß des Spiels jede der Gruppen mit einem Pokal (dem Heiligen Gral vielleicht?) belohnt wird, so daß es keine Verlierer gibt, sondern nur Gewinner.
Wir müssen uns allmählich von der Bretagne und von UBI-Soft verabschieden. Unseren Lesern versprechen wir, daß wir Euch natürlich alle neuen Produkte, sowie sie fertiggestellt sind, brandheiß präsentieren werden. Allen UBI-Soft-Mitarbeitern danken wir noch einmal für ihre Unterstützung und ihre freundliche Aufnahme. Goodbye, John! Salut, Christine, Isabelle, Sabine, Martine, famille Guillemot et tous les autres! Doch laßt Euch warnen, wir kommen wieder!



Hier kann man einige Vertreter der Presse und von UBI-Soft beim Smalltalk und der weiteren Begutachtung der eben vorgestellten Programme sehen.

ASM-«Beziehungskiste»



Wolfram v. Eichborn wurde am 3. August 1956 in Frankfurt/Main geboren. Nach dem Abitur absolvierte er eine 2jährige Ausbildung zum Industriekaufmann bei der Bertelsmann AG in Gütersloh. 1982 wechselte er zur frischgebackenen ARIOLASOFT nach München, wo er als Produktmanager die Videospiele der amerikanischen Firma ACTIVISION betreute. Seitdem durchlebt er die Höhen und Tiefen des Homecomputer-Software-Marktes und ist seit Anfang 1986 Leiter der Abteilung Produktmanagement und stellvertretender Marketingleiter bei der ARIOLASOFT GmbH in Gütersloh.

1. Welche Hobbies gehen Sie nach?	Mit der Tochter spielen, Tennisspielen, Surfen, Skilaufen, Lesen, Musikhören und Urlaub machen.
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Dungeon Master, Tetris, Arcanoid und Bubble Bobble.
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	Germinal von Emile Zola
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Die Schnitzel meiner Frau, Kartoffelsalat und Pflaumenkuchen mit viel Schlagsahne.
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Alle Dire Straits, Michael Jackson und Bob Marley-Scheiben
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Zwei glorreiche Halunken mit Clint Eastwood
7. Wo möchten Sie gern leben?	Im Inland in München, im Ausland auf Maui (Hawaii)
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Loriot und Witta Pohl
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	J. F. Kennedy
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Delphine und Elefanten
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Pils, trüber Apfelsaft und Mineralwasser
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Maui (Hawaii)
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Malediven, Australien und Neuseeland
14. Was sammeln Sie?	Erfolgserlebnisse, gute Freunde und Briefmarken
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Ich habe meine eigenen
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Die Landung auf dem Mond
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Die Geburt meiner Tochter
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Sicherheit und vor allem Frieden

Was mögen Sie? Meine Frau, meine Tochter, Sonnenschein, die Natur, Erfolg im Beruf, Kinder, Ehrlichkeit, Offenheit, Pünktlichkeit, Zuverlässigkeit, Reisen, Negerküsse, Barfußlaufen, Essengehen, Miami Vice und Die Wicharts von nebenan, Ausschlafen, lange Frühstücken, Gehaltserhöhungen, Agententhriller, Lager- und Kaminfeuer, Komiker, schnelle Autos, Überraschungen und sonst alles, was das Leben angenehm macht.

Was mögen Sie nicht? Stubenfliegen und Mücken, Unehrlichkeit, Unpünktlichkeit, Unzuverlässigkeit, Arroganz, Faulheit, Kriege, schlafende Autofahrer, naßkaltes Wetter, lange Fernsehansagen, Umweltverschmutzung, Dauerredner, Denver und Dallas, Erkältungen, Behördengänge, Nicole, unsachliche Diskussionen und sonst alles, was einem den Alltag so vermiesen kann.

Ein Dieb „auf der Rolle“

Programm: Bard's Tale III – Thief of Fate, **System:** C-64, Apple II **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Interplay/Electronic Arts, **Muster von:** EA

Ein Ereignis, das von vielen Rollenspielfans schon fast sehnsüchtig herbeigefiebert wurde (es sei denn, man hat den zweiten Teil noch nicht gelöst), ist vor kurzem eingetreten: **BARD'S TALE III – Thief of Fate** ist veröffentlicht worden! Dieser dritte Teil des Barden-Epos soll die ersten beiden Teile dieser Erfolgsreihe noch in den Schatten stellen, und das ist es auch zweifellos, was er tut. Im Game findet man eine ganze Reihe Neuheiten und Verbesserungen, muß aber auch unverständlicherweise hier und da ein Kratzerchen im schimmernden Lack hinnehmen.

Packen wir das Ding also mal an, besser gesagt, aus. Was kommt uns entgegen? Zwei Disketten, Garantiekarte, Werbung für die Bard's Tale-Cluebooks, ein dickeres und ein dünneres, systembezogenes Anleitungsbüchlein, eine dreifache, gelochte, mit Codes und Begriffen aus dem Spiel bedruckte Drehscheibe und natürlich die Verpackung selbst. Dies Material (lassen wir die Garantie und die Werbung mal weg) sollte man sich vor Spielstart zumindest ein wenig flüchtig mal angesehen haben, da man durch es eine Menge gar wichtiger Dinge erfahren kann, wie z.B. die Story des Games: Sie setzt da an, wo Bard's Tale I (richtig gelesen!) aufhört. Mangar war vernichtet, und die nun befreite Stadt Skara Brae stürzte sich in eine nicht zu kleine Freudenfeier (während die Helden schon an Bard's Tale II arbeiteten). Leider hatte Mangar's Vernichtung seinem Herren, dem „Mad God“ („Tarjan“) weniger große Freude bereitet, woraufhin er Skara Brae kurzerhand (bis auf einige Kleinigkeiten) in Schutt und Asche legte. Da das aber unmöglich alles sein kann, stellt Tarjan nun eine Bedrohung für alles Leben dar, das nur irgendwo existiert. Verständlicherweise muß er gestoppt werden, und das genau ist die Gesamtaufgabe des Spielers. Schauen wir also weiter im Text (der Anleitung). Was ich nun fand, überraschte mich äußerst positiv. Man kann Charaktere aus folgenden Spielen in Bard's Tale III weiterverwenden: Bard's Tale I, II (naja, das war wohl klar), Ultima III, IV und Wizardry I, II und III. Leider kommen die Commodore-User nicht in den Genuß dieser Option, sie müssen sich auf Bard's Tale I und II-Charaktere beschränken. Was beim Transferieren eines Charakters zudem unschön, aber wohl unerläßlich ist, ist die Tatsache, daß nicht alle Gegenstände aus z.B. Bard's Tale II (das wird es wohl bei den meisten sein) herübertransferiert werden. Naja, wo wir gerade bei den weniger schönen Sachen sind: Die Specials (poisons, stones, etc.) von den Monstern, die man in die Party aufgenommen hat, werden beim Ansehen dieser nicht mehr angezeigt, so daß man diese Erfahrung mehr (Anfänger) oder weniger (transferierte Charaktere) selbst machen muß. Da ich (leider, wie sich herausstellte) Bard's Tale I+II nicht auf dem 64'er gespielt habe (da ich noch immer auf die 2er-Amiga-Umsetzung warte!!), machte ich so manche mehr schmerzhafte Erfahrung.

There is a chest here. Will you:

Examine chest
Open chest
Disarm chest
Trap Zap
Leave chest

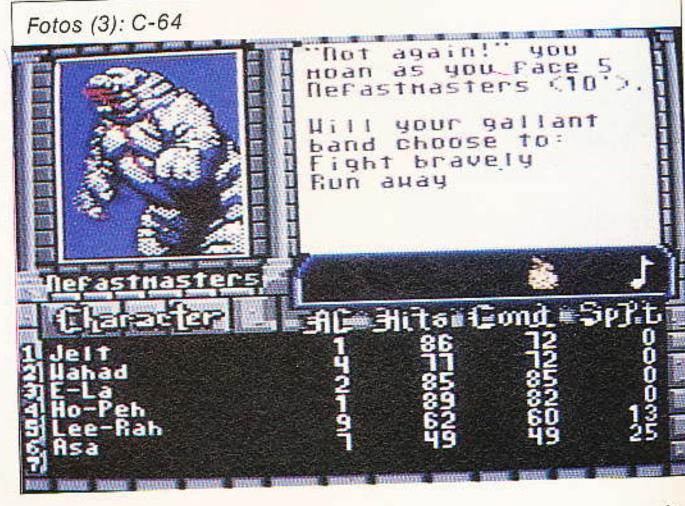
Chest!

Character	AC	Hits	Cond	SpPt
1 Jelt	1	86	72	0
2 Wahad	4	77	42	0
3 E-La	2	85	72	0
4 Ho-Peh	1	89	58	0
5 Lee-Rah	9	62	60	5
6 Asa	7	49	49	13
7				

Die Musik, die man in das Programm implementiert hat, konnte nur enttäuschen; ein Stück ist sogar aus dem Monty-Python-Film „Ritter der Kokosnuß“ entliehen worden („Sir Robin's Tune“). Eine gute Idee, die aber trotzdem nicht so ganz rüberkommt, ist das Auto-Map-Feature, das einem das lästige Kartographieren abnehmen soll, dies aber nicht tut, da in der Karte, die das Programm anhand der von der Party durchschrittenen Gänge erstellt, keine Specials (Dunkelfelder, Traps, Anti-Magic-Felder, etc.) eingezeichnet werden. Zudem kam die Karte auf meinem Monitor nicht gerade besonders gut rüber, genausowenig, wie auf dem Grünmonitor eines Freundes. Nun gut, kommen wir zu den sonnigeren Seiten dieses Programmes: Die Grafik hat sich gegenüber den ersten beiden Teilen gewaltig verbessert. Besonders in die „Benutzeroberfläche“ hat man eine ganze Menge Arbeit gesteckt; sie ähnelt jetzt vom Aufbau her der von BT I auf dem Amiga. Die Grafiken, die man links in dem (für meinen Geschmack zu kleinen) Fenster(chen) sieht, sind ebenfalls schön gezeichnet und teilweise ganz prächtig animiert. Auch an der Benutzbarkeit des Programmes hat man gearbeitet, findet man doch zur Auswahl der Gegenstände, die jeder Charakter bei sich trägt, und zum Ansehen der Zaubersprüche der Magier richtiggehende Fenster, in denen man sich die einzelnen (bis zu zwölf) Gegenstände (Zaubersprüche muß man nach wie vor eingeben) mittels der Cursortasten auswählen kann, um sie z.B. zu „equippen“ oder zu „discarden“. Auch über den Umfang des Programmes kann sich niemand beschweren, da einem 84 Dungeons/Labyrinthe, über 500 verschieden Monster und sieben zu durchquerende Dimensionen bevorstehen. Als weitere Besonderheiten findet man auch (endlich) weibliche Charaktere und eine Save-Game-Option, die es erlaubt, das Spiel an jeder beliebigen Stelle abzuspiechern, an der man sich gerade befindet. Und ebenfalls neu sind die Zaubererklassen „Chronomancer“ und „Geomancer“, die alles, was man bisher kennt, in den Schatten stellen. Freuen werden sich auch alle diejenigen alteingesessenen BT-Spieler, die bereits einen „Rogue“ in der Party haben, denn der ist, ebenso, wie ein Chronomancer absolut unerläßlich, um das Spiel lösen zu können. Alle anderen dürfen somit einen Charakter aus Ihrer Party herauswerfen, um sich einen „Rogue“ anzuschaffen. Um dies auszugleichen, hat der „Rogue“ aber auch einige neue nützliche Merkmale bekommen. Er kann jetzt z.B. einen „Critical Hit“ landen und sich durch „Hide in Shadows“ Geg-



Fotos (3): C-64





nern unbemerkt nähern. Seine gesamten Fähigkeiten werden, wenn man ihn sich anschaut, in Prozentzahlen angegeben, was ich für eine der besten Ideen halte, die das Programmierteam jemals gehabt hat. Hat man sich also durch den (englischen) Wust der Anleitung gekämpft, und seine Party dementsprechen erstellt/abgeändert, beginnt man das Spiel in einem Zeltlager außerhalb der Ruinen von Skara Brae, die nun friedlich vor sich hinkokeln. Neben wildester „Wilderness" gibt es außerhalb von Skara Brae eine einzige Taverne, einen Schrein, ein wenig dies und das (aber nichts, was für Anfänger eine wirkliche Bedeutung hätte) und, naja, die Ruinen halt. Genau die sind es, die einen Abenteuerer interessieren sollten, da man in ihnen, und zwar an genau der Stelle, die man gewohnt ist, das Review Board findet, in dem man erst einmal einen Auftrag bekommt (man will's nicht glauben). Aber nicht nur das Review Board ist erhalten geblieben, nein, auch etwas ganz anderes, nämlich die Institution des Mad God, der Tempel, der seine Position allerdings leicht verändert hat, ebenso wie auch sein Labyrinth. Naja, das Spiel möchte ich hier aber nicht so einfach vorwegnehmen, und deshalb will ich schließen. Nur noch ein Fazit: Mal wieder lohnenswert!

Uli

»Ein Ereignis, das von vielen Rollenspielfans schon sehnsüchtig herbeigefiebert wurde!«

Grafik	10
Story	11
Handhabung	10
Atmosphäre	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Comic aus dem Computer

Programm: Lane Mastodon, vs. the Blubbermen, **System:** IBM, C-64, Apple II, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Infocom, **Muster von:** Activision.

INFOCOM ist einmal mehr Vorreiter, wenn es um neue Ideen für Computerspiele geht. Eigentlich ist **LANE MASTODON VS. THE BLUBBERMEN** gar kein Spiel im ursprünglichen Sinne, sondern es handelt sich um eine „echte" Comic-Umsetzung. Das heißt, was auf dem Bildschirm abläuft, ist ein Comic!

Jetzt werden Sie sich vielleicht fragen, was denn so besonderes an einem Comic ist, der halt Bild für Bild über den Computerbildschirm abläuft.

Da wäre als erstes die animierte Grafik zu nennen, die auf dem IBM wirklich sehr gut gelungen ist. Zum Teil handelt es sich dabei um animierte Vektorgrafik, aber auch Personen sind animiert worden.

Das durchschlagend „Andere" ist aber, daß man von unterschiedlichen Blickwinkeln aus den Verlauf des Comics beobachten kann. Man kann z.B. die Story aus der Sichtweise der Blubbermen (das sind die Bösen), aus der Sichtweise des Helden, Lane Mastodon, oder dessen Vorgesetzten miterleben. Wann immer neue Personen auftauchen, deren Wege sich zwischenzeitlich vom „roten Faden" entfernen, kann man deren Geschichte miterleben, also einfach z.B. vom Titelhelden zur jungen Dame, der Tochter des Vorgesetzten umschalten.

Den genauen Inhalt des Comics, die Abenteuer, die Lane Mastodon erlebt, will ich hier nicht schildern, denn dann wäre ja der ganze Spaß beim Betrachten dieses Comics weg. Nur eins für die, die die Titelfigur noch nicht kennen. Das Ganze ist ein Science-Fiction-Comic, wobei die bösen Blubbermen die Erde mit geheimnisvollen Strahlen zerstören wollen. Diese Strahlen lassen aus harmlosen Regenwürmern Riesenwürmer werden, die entsprechende Zerstörungen anrichten. Gleiches passiert mit anderen Tieren. Ist ja klar, daß da ein Held her muß, der die Erde aus dem Zugriff der Blubbermen befreit, die von einem fernen Stern aus operieren.

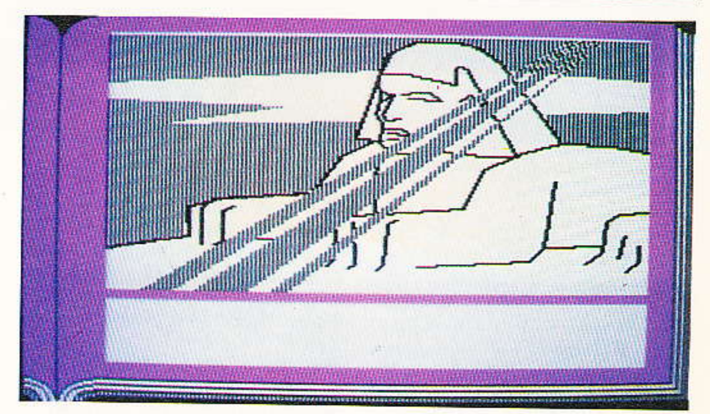
Wenn Sie sich diesen Comic, der natürlich in (leicht verständlichem) Englisch ist, auch mal zu Gemüte führen wollen, dann werden Sie dafür ca. 25 DM hinblättern müssen. Noch sind die Infocomix nicht in Deutschland erhältlich. Wir hoffen, daß sie bald zu kriegen sind, denn neben der Lane Mastodon-Story sind auch noch zwei weitere Comics erschienen: „Gamma Force, Pit of a thousand Screams" und „Zorkquest, Assault on Egreth Castle".

Fazit: Für Comic-Fans ein Muß, für den interessierten User preiswert genug!

Martina Strack



Grafik	8
Sound	2
Story	7
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8



Fotos (2): IBM



Mürbe Geister und rostige Rüstungen

Programm: Ooze, Als die Geister mürbe wurden, **System:** Amiga, IBM und Kompatible (beide getestet), Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Ariolasoft, **Muster von:** 18.

Vielleicht erinnern Sie sich noch an die Vorschau auf **OOZE,** das deutsche Grafik-Adventure mit den schönen Bildern und den langen Texten (Ausgabe 2/88). Nachdem die mürben Geister nun auf ST, Amiga und PC ihr Unwesen treiben können, wollen wir einmal schauen, ob die Endversion das hält, was das Demo versprach.

Auf jeden Fall setzt OOZE neue Maßstäbe für deutsche Adventures, denn der Parser kann ziemlich viele Eingaben sinnvoll verwerten, und der Text, mit dem Örtlichkeiten beschrieben werden, wird wohl nur von Infocom-Adventures mengenmäßig übertroffen.

Doch zunächst mal zur Geschichte. Sie übernehmen den Part von Herrn Ham Burger, der das Erbe seines Onkels Cheeze Burger antritt. Das Erbe besteht in einem alten Haus, das ganz offensichtlich von Geistern heimgesucht wird, die, so scheint es, auch das Leben des Onkels auf dem Gewissen haben (sofern Geister überhaupt so etwas wie Gewissen besitzen). Die Verpackung gibt nach dem Öffnen eine entsprechende Diskette frei, das Tagebuch des Onkels sowie die Sterbeurkunde. Aus letzterem ist zu ersehen, daß der Onkel unter merkwüdigen Umständen zu Tode gekommen sein muß. Das Tagebuch gibt Aufschluß über die verschiedenen Geister in Carfax Abbey, dem bewußten Hause in der Rue Morgue 666, das Sie nun Ihr Eigen nennen dürfen. Es ist offensichtlich so, daß die verschiedenen Gespensterchen unter der Fuchtel eines Obergespenstes mit Namen „Ooze" stehen, vor dem sie sich fürchten. Diesem scheint wohl die Anwesenheit ihres Onkels nicht besonders gefallen zu haben, und auch Sie sollten sich vorsehen, den Zorn des Obermackers nicht herauszufordern.

Zunächst werden Sie aber mit den „normalen" Geistern genug zu tun haben. Betreten Sie also die Veranda des Hauses, indem Sie zuerst nach Norden und dann die Treppe hoch gehen. Auf der Veranda werden Sie ein erschreckendes Erlebnis haben, sofern Sie es wagen, sich in den Schaukelstuhl zu setzen. Danach geht's auch gleich weiter, denn schon direkt nach dem Betreten des Hauses verübt Ludus, einer der Geister, einen Anschlag auf Ihr Leben. Nicht immer kommen Sie so ungeschoren davon. Zwar rostet des Ritters Kuniberts Rüstung gerade in dem Moment ein, wo er ihnen mit der Streitaxt einen über den Schädel geben will, aber – das Öffnen mancher Türen kann lebensgefährlich sein!

Um Ihnen den Spaß mit diesem Programm nicht zu verderben, will ich weiter nichts von meiner Odyssee durch die Räume des alten Hauses erzählen. Lediglich drei Warnung möchte ich den Spielern geben, die am Erkunden der Räume sind (damit man nicht so oft neu starten muß, gelle): Bei drei Türen sollten Sie das Öffnen lassen, bzw. erst nach dem Lösen des jeweiligen Puzzels die Tür aufmachen: Öffnen Sie nicht die Tür in der Küche, die zum Speisesaal führt. Begeben Sie sich nicht einfach so nach Westen auf den Friedhof hinaus, und sehen Sie sich vor bei der Tür im Korridor, die Sie nach dem Durchqueren der Durchganges im Norden der Halle vorfinden.



Foto: Amiga

O.K., jetzt zum Adventure an sich. Die Grafiken sind hervorragend. Man kann sie mit der Maus vom oberen Bildschirmrand herunterholen. Der Text wird dann an den verbleibenden Rest angepaßt. Das Lesen des umfangreichen Textes wird aber so ziemlich ungemütlich, da nur noch drei Zeilen auf dem Bildschirm erscheinen: Im Zweifel also die Grafik mal anschauen und wieder verschwinden lassen. Auf dem Amiga waren die Nachladezeiten für die Grafiken etwas störend, auf dem IBM muß man leider ganz auf die Grafik verzichten.

Der Text ist sehr blumig, die Ortsbeschreibungen sind sehr detailreich. Wer gern liest, wird seine Freude daran haben, Rechtschreibfehler sind selten und bei der Menge an Text sicherlich auch zu verzeihen. Was nicht so gut gefällt ist die Tatsache, daß Gegenstände, die man aufgenommen hat, beim erneuten Betreten eines Raumes immer noch vorhanden sind. Allerdings hat man sie schon in der Inventory, so daß man sie nicht etwa erneut aufnehmen muß.

Einen Tip noch zum Aufnehmen der Gegenstände: Oft gibt das Programm aus, einen Gegenstand, der zuvor untersucht wurde (o.ä.), nicht zu sehen, diesen also auch nicht nehmen zu können. Geben Sie dann genau ein, wovon sie den Gegenstand (herunter)nehmen wollen oder woraus sie den Gegenstand nehmen wollen. Beispiel: Nehme das Tagebuch vom Schreibtisch.

Der Parser ist bis auf ein paar Kleinigkeiten sehr gut gelungen. Sie werden hier längst nicht mehr so viele Schwierigkeiten bei der richtigen Wortwahl haben wie bei *Hellowoon.* Außerdem macht das Spielen sehr viel Spaß, zumal man wirklich vorankommt, zunächst auch ohne die gestellten Rätsel zu lösen.

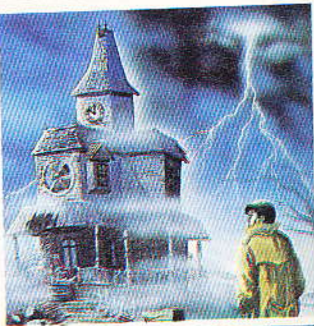
»Ooze ist wohl das beste deutschsprachige Adventure zur Zeit, das man für Geld kaufen kann«



Die Atmosphäre ist, nicht zuletzt durch die umfangreichen Texte, sehr gut rübergebracht. Die Funktionstasten sind mit verschiedenen Optionen wie „Umsehen" (F1), „Zustand" (F2), „Exits" (F3), „Inventory", „Credits" (Hi, Guido & Co!), „Grafik", „Sichern" und „Laden" belegt. Feine und nützliche Sache! Mein Gesamt-Urteil lautet „sehr gut", auch wenn man noch einige Dinge verbessern könnte. Jeder, der ein gutes deutsches Adventure sucht, ist bei OOZE an der richtigen Adresse. Da lohnt es sich auch mal, 80 Märker dafür hinzublättern. Einige Wochen „geistreiche" Unterhaltung sind garantiert. (P.S. wir warten schon gespannt auf die Tips für den Secret Service, Yeah!)

Martina Strack

Grafik	10
Story	10
Vokabular	9
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10





Ein Spiel, das dauert

Programm: Might and Magic, **System:** C-64 (getestet), Apple II (gesehen), PC, **Preis:** um die 60 Märker, **Hersteller:** New World Computing, Inc., **Muster von:** Activision, Cosi

Ein dem Copyright nach zu urteilen eher altes (87'er) Rollenspiel wird nun in der Version 2.0 in Deutschland vertrieben. Es heißt **MIGHT AND MAGIC** , stammt von der amerikanischen Firma **NEW WORLD COMPUTING, INC.** und dreimal dürft Ihr raten, was ich jetzt, anstelle diesen Text zu schreiben, lieber tun würde. Die Handlung, um die sich das Programm rankt, ist wahrlich schnell erzählt, da es nur eine einzige Frage zu klären gilt, nämlich die: Was ist das Geheimnis des inneren Heiligtums? Aber keine Angst, so schnell bekommt man das nicht heraus. Hier ein Beispiel: Ich spiele das Teil jetzt (13.6.) schon seit ca. 3 Wochen, und ich habe noch nicht den leisesten Hinweis, worum es sich überhaupt bei diesem Heiligtum dreht (aber vielleicht bin ich auch nur zu doof). Auf der Rückseite der Verpackung wird einem hierüber nur wenig verraten, nämlich dies: Es ist nicht einfach, es zu finden, da es sich nicht auf der Karte befindet (haha). Wo wir gerade bei der Verpackung sind: stabiler Karton, 43seitiges Handbuch (it's english, folks), vier Diskettenseiten, eine schöne farbige Karte (ca. DIN A2) des Landes Varn (da wohnen wir) und die übliche (?) Garantiekarte. So gewappnet setze ich mich an den Commodore (nachdem ich beim ersten Spiel (ohne alles) den totalen Frust bekommen hatte). Das erste, was einen am Programm erfreut, ist die Tatsache, daß man bei „New World Computing" an die armen Floppy-User gedacht hat. Während des Ladens flackert die rote LED lustig vor sich hin, was dem erfahrenen User nur zwei Denkmöglichkeiten offenläßt: 1. Diskettenfehler (argh!) und 2. Schnellader (Prost!). Glück gehabt, es war doch ein Schnellader. Nach einer (kurzen) Weile erscheint der Titelscreen des Programmes, der mit ein wenig rollspielmäßiger Musik unterlegt worden ist. Hier kann man sich entweder eine „Slide-Show" (in diesem Falle so 'ne Art Vorwegnahme einiger Spielgrafiken) ansehen oder in die Vollen gehen. Man dreht also, nach Aufforderung, die erste Diskette rum und gelangt in das ersten Spielmenü, das grafisch eigentlich nur zu enttäuschen wußte (wie auf dem Fischmarkt: billich, billich, billich ...).

Hier kann man sich aussuchen, ob man entweder neue Charaktere kreieren, sich die bereits vorhandenen Charaktere ansehen oder das Spiel in einer der fünf im Lande Varn existierenden Städte mit den dort „stationierten" Charakteren beginnen möchte. Eins vorweg: Es lohnt sich nicht, mit mehreren Parties gleichzeitig zu spielen. Wenn man also in diesem Menü „C" anwählt, um neue Charaktere zu schaffen, so versöhnt man sich (nach der ersten kleinen

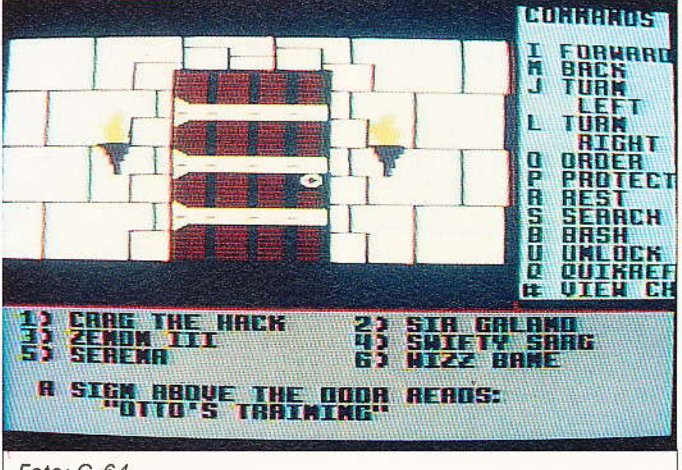


Foto: C-64

grafischen Pleite) schnell wieder mit dem Programm. Die Charaktere haben sieben verschiedene „vital statistics" (so da wären Intellekt, Kraft, Persönlichkeit, Ausdauer, Flinkheit, Treffsicherheit und Glück), aus denen sich dann letztendlich eine der sechs möglichen Klasseneinteilungen (Ritter, Paladin, Bogenschütze, Geistlicher, Zauberer und Räuber) ergibt. Diese werden natürlich (wie fast immer) „rein zufällig" ermittelt. Nun muß man seinem Charakter noch die Rasse (Mensch, Elf, Zwerg, Gnom, Halb-Orc), die Ausrichtung (gut, böse, neutral) und das Geschlecht (männlich, weiblich, heimatlos (Scherz!)) zuordnen, ihm einen Namen geben und ihn abspeichern (oder auch nicht). Hat man diese Chose hinter sich gelassen, so darf man sich ins Spielgeschehen wagen.

Wie bei allen Rollenspielen (ich erinnere mich noch immer voller Schrecken an „Bard's Tale" auf dem Amiga) ist auch bei „Might and Magic" der erste Charakter-Level der schwerste. Hier wird man wirklich von den billigsten Monstern niedergemacht. Hat man diese Hürde aber einmal überwunden, fängt die Arbeit erst richtig an. Das Programm wartet mir 200 Monstern, über 250 Gegenständen (von denen ich vielleicht 50-60 kenne) und 94 mehr oder weniger wirkungsvollen Zaubersprüchen auf (hängt auch vom Charakter ab). Die Tastensteuerung, die anfangs übertrieben knifflig wirkt, erweist sich nach einigen Spielstunden als meisterbar und durchdacht. Hier sollten keine Kritikpunkte entstehen. Verläßt man die Gilde, sieht der Bildschirmaufbau wie folgt aus: Etwa das untere Drittel des Bildschirms wird von den Namen der Partymitglieder und deren Nummern eingenommen. Anhand dieser Zahlen kann man sich natürlich (fast) jederzeit auf einer Extra-Seite über den Zustand eines jeden Charakters informieren. Unterhalb der Namen ist Raum für spielbezogene Mitteilungen des Programmes gelassen worden. Oberhalb dieses Bildschirmdrittels wird ca. ein Viertel des verbleibenden Screens für eine Kurzauflistung der möglichen Tastenbefehle verwendet. Links hiervon befindet sich der Gamescreen. Er ist schätzungsweise sechsmal so groß wie der von Bard's Tale und wird trotzdem schneller aufgebaut. Dies lernt man beim Spielen sehr schnell zu schätzen. Die Grafiken, die man hier zu sehen bekommt, sind mittelmäßig bis gut, leider nicht animiert, hinterlassen aber trotzdem einen bleibenden guten Eindruck (naja, unser Foto zeigt eine der schlechteren Grafiken, ehrlich!). Das Land Varn hat eine Größe von ungefähr genau 5120 Rechenkästchen (wenn man nicht die zum kartographieren beigelegten Vordrucke benutzt (sorry, die hab' ich vorhin ganz vergessen)) ohne alle Dungeons, Städte, Schlösser und Höhlen gerechnet. Diese werden die Zahl wohl noch einmal verdoppeln (oder mehr). Arbeit gibt es also mehr als genug (das ist aber auch genau die richtige Stelle, um noch einmal an die Karten in unserer Special Nr.2 zu erinnern; bald wird es die endgültige Version der „B1" und eine ganze Reihe weiterer Karten geben). Was gibt es noch zu sagen? Eigentlich nur, daß ich jetzt gleich einen Trip durch Varn machen werde, denn der Text ist hier zuende.

Uli

»Might + Magic ist eines der besseren Rollenspiele unserer Tage ... gleich nach Bard's Tale«



Grafik	**9**
Sound	**ja!**
Story	**10**
Steuerung	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**
Uli-Rating	**lohnt sich!**

Zeitreisen mit Krimi-Touch

Programm: Explora Time Run, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 135 Mark, **Hersteller:** Infomedia, Frankreich, **Muster von:** Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.

Daß die Franzosen ein Volk der Maler und Zeichner sind, ist allgemein bekannt. Und so ist es bei diesem schon traditionellen Hang, diesem angeborenen Talent im Umgang mit Pinsel und Farbe, nicht weiter verwunderlich, daß auch die französischen Computerprogramme oft besonders farbenfroh und detailliert gezeichnet sind. So sind die Softwarehäuser in Frankreich wie kaum in einem anderen Land in der Lage, ein oft banales Computerspiel zu einem grafischen Kunstwerk zu erheben. Einmal mehr haben die noch relativ unbekannten Newcomer **INFOMEDIA** aus Perpignan mit ihrem Adventure **EXPLORA Time Run** diese französische „Spezialität" unter Beweis gestellt.

Das Programm wartet mit einer ganzen Reihe von exzellenten, zum Teil animierten Grafiken auf, die anzuschauen man sich ruhig etwas Zeit nehmen sollte. Doch beginnen wir erst einmal mit der Story. Ein Wissenschaftler hat eine Zeit-/Raummaschine konstruiert, ein Vehikel also, mit dessen Hilfe man sich in die Vergangenheit oder Zukunft versetzen, gleichzeitig aber auch verschiedene Plätze der Erde bereisen kann. Kurz bevor der Wissenschaftler das Gefährt zum erstenmal erproben will, kommt ihm sein Butler auf die Schliche, ermordert den alten Herrn kurzerhand und entschwindet dank seiner Erfindung in irgendeine weit entfernte Zeitebene.

Nun kommt der Spieler zum Zuge. Er wird des Mordes an dem Wissenschaftler (seinem Vater, wie ich erfahre) angeklagt, und da ihm ein Alibi fehlt, ist es um seine Zukunft nicht eben gut bestellt. Also beginnt er im väterlichen Schloß mit der Suche nach der Zeitmaschine, von der er weiß, daß sie irgendwo in dem Gemäuer versteckt ist. Um sie aber überhaupt in Gang setzen zu können, müssen vier Lochkarten gefunden werden, die wahllos über das ganze Haus verstreut liegen. Hat man die Karten alle zusammen, so

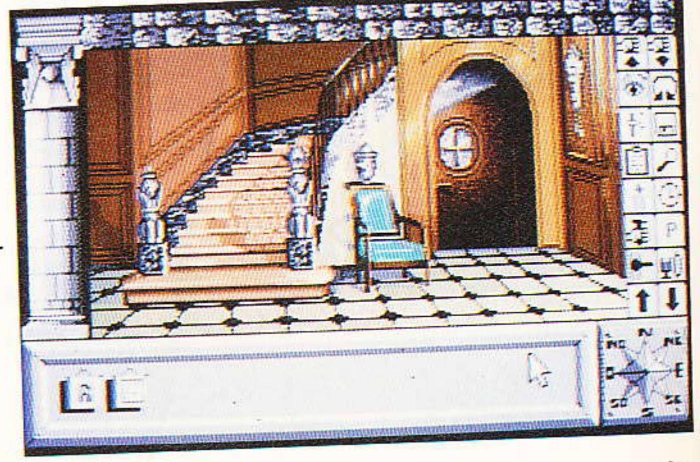


kann man mit Hilfe der Maschine ebenfalls auf Reisen gehen und die Verfolgung des Butlers aufnehmen. Daß es aber natürlich nicht so ganz einfach ist, die Lochkarten zu finden, muß wohl nicht gesagt werden. Da das Spiel aber ja eigentlich erst so richtig beginnt, wenn man das Schloß verlassen hat, darf ich Euch, glaube ich, ruhig ein paar Tips geben, ohne daß Euch der Spielspaß von vorn herein verloren geht. Ihr beginnt das Spiel in der großen Eingangshalle des Schlosses. Geht man von hieraus nach rechts, so gelangt man in die Bibliothek, wo man aus dem Bücherregal eine Kugel an sich nehmen sollte, die normalerweise das linke Treppengeländer im Vorraum ziert. Man geht nun also dorthin zurück und bringt das gute Stück an seinen Platz zurück. Nun sollte man zunächst nach oben gehen, wo man, in einem Flur angekommen, zwei Türen vor sich sieht. Doch zuerst schauen wir uns in dem Flur gründlich um. Wir finden dort unter einem Teppich die erste Lochkarte (trara!). In einer Büste versteckt, entdeken wir weiterhin einen Schlüssel, der zu dem kleinen Schränkchen zwischen den beiden Türen paßt. Hierin befindet sich ein Paar Lederhandschuhe. Nun inspizieren wir die beiden Räume. In dem rechten entdecken wir eine weitere Lochkarte (auf dem Bett unter dem Kopfkissen), einen mit einer Zahlenreihe beschriebenen Zettel (in dem rechten Nachtschränkchen) und einen zum Klettern vorzüglich geeigneten Wurfhaken samt Schnur (unter dem Bett).

Fette Beute! Dafür aber gehen wir in dem linken Raum völlig leer aus (doch sucht ihn ruhig mal ab – vielleicht habe ich ja etwas übersehen!). Also begeben wir uns wieder nach unten in die Halle und halten uns nun links. Wir gelangen nun in einen Salon, in dem ich aber beim besten Willen nichts habe finden können. Hinter dem Salon jedoch liegt in nördlicher Richtung die Küche, und hier wird man wieder einiges an sich nehmen können. In einem Küchenschrank am linken Bildschirmrand ist ein Tresor verborgen, den man mittels der Zahlenreihe öffnen kann. Wir entnehmen ihm ein Bündel Geldnoten und ein Feuerzeug. Auf einer Arbeitsfläche steht eine Flasche Wein (prost!), die wir auch nicht stehen lassen. Langsam wird es eng in unserem Inventory. Wir tragen bei uns: Das Testament des Wissenschaftlers und eine Fotografie seines Butlers; beides wurde uns von Beginn an mit auf den Weg gegeben. Ferner zwei Lochkarten, den Zettel mit der Zahlenkombination, das Geld, das Feuerzeug, den Wurfhaken, die Lederhandschuhe und den Wein. Da bleibt gerade mal noch Platz für einen Gegenstand, denn mehr als elf Objekte (in der Amiga-Version nur zehn!) kann man nie mit sich führen.

Wir verlassen die Küche wieder und gehen zurück in den Vorraum. Hier untersuchen wir spaßeshalber noch ein zweites Treppengeländer und finden unter seiner Schmuckkugel ... Lochkarte Nummer Drei! Nun geht es nach Nordosten in den Keller. Hier ist es völlig dunkel, weshalb wir schleunigst unser Feuerzeug in Betrieb nehmen. Nun steigen wir die Treppe hinauf, gehen nach rechts und kommen in ein Betzimmer. Auch das kann uns nicht schrecken, und nachdem wir uns etwas umgeschaut haben, finden wir die letzte Lochkarte in einem auf einem Betschränkchen liegenden Buch. Auf einem Sims hinten links neben dem Porträt der verstorbenen Mutter liegen Kerzen, die wir sofort anzünden. Nun geht es wieder zurück, doch diesmal steigen wir ganz hinab in das Kellergewölbe. Dort angekommen, gehen wir wiederum nach rechts und gelangen in ein Zimmer, in dem eine ziemliche Unordnung herrscht. Da wir diesen Zustand aber von uns selbst gewohnt sind, machen wir uns sofort ans Werk und nehmen aus einem Schränkchen links im Raum eine Schachtel mit Sicherungen. (Da mein Inventory inzwischen nicht mehr „aufnahmebereit" war, habe ich mich übrigens von dem Feuerzeug, dem Zettel mit der Zahlenkombination und dem Wein wieder getrennt.)

Rechts neben einem verschlossenen Schrank hängt ein Spiegel, der mein besonderes Interesse weckt. Ich klicke ihn mit der Maus an, und schon fällt unser Blick auf einen bis dato verborgenen Schalter. Wir legen ihn um und stürmen noch einmal hoch in die Halle. Hier entfernen wir die Schmuckkugel wieder vom Treppengeländer, machen kehrt und betreten erneut den Raum, in dem wir den Schalter betätigt haben. Ducrh das Umlegen des Schalters hat sich eine Schranktür geöffnet, die nun einen Geheimgang freigibt. Durch diesen erreichen wir endlich den Raum, in dem die Zeitmaschine steht. Hier ist nun noch folgendes zu tun: Den Schalter an der linken Wand umlegen, die Si-





Fotos (4): ST

cherungen in dem Kästchen links vor uns auswechseln, den Schalter erneut betätigen, die Zeitmaschine besteigen (Pfeil nach oben) und anwerfen, eine der Lochkarten in den dafür vorgesehenen Schlitz einschieben – und ab geht's!
Der erste Teil des Adventures ist geschafft. Wer nicht verzagt, den wird die Reise noch in die Frühzeit, genauer gesagt in das Jahr 33172 v. Chr., führen, nach Indien (1605), Mexiko (750), Ägypten (1100) und in die Zukunft (2125). Allerdings: Es steht zu befürchten, daß zahlreiche Spieler vorzeitig aufgeben werden, denn – oh Schreck, oh Graus! – die guten Leute von INFOMEDIA haben die Möglichkeit, Spielstände abzuspeichern, nicht in das Programm implementiert! Dies übrigens, wie es in der nicht sehr ausführlichen und reichlich fehlerhaften Anleitung heißt, „um die Schwierigkeit des Spiels zu steigern". Na, das ist Euch ja voll gelungen! Liebe Leser, die Tips, die ich Euch bisher gegeben habe, sind mir beileibe nicht in den Schoß gefallen; die sind hart erarbeitet – im Schweiße meines Angesichts. (Nicht weniger als ich haben aber auch Jürgen Boschanski und Gabi Ebbeler, Fa. Leisuresoft, geschwitzt, denen ich einige wertvolle Hinweise zu verdanken habe. Von hier aus meinen besten Dank!) Es ist natürlich klar, daß ich ein ums andere Mal „krepiert" bin, das Spiel von vorn begonnen habe, bis ich die Lösung der ersten Aufgabe endlich herausgeknobelt hatte. Bedenkt man, daß EXPLORA sage und schreibe vier (!) Disketten füllt, so kann man sich wohl schon vorstellen, wie nervig es sein muß, kurz vor dem erfolgreichen Abschluß des Spiels noch einmal ganz von vorn beginnen zu müssen. Doch natürlich hat das Programm auch seine guten Seiten (wofür sicherlich auch die Länge dieses Berichts spricht). Dies sind nicht nur die wunderbar anzusehenden Grafiken, sondern auch die einfache, icongesteuerte Bedienung (die vergleichbar ist mit der der *Mindscape*-Produkte *Uninvited* und *Shadowgate*). Auch ist das Programm durchaus logisch aufgebaut, was natürlich bei einem Adventure ohnehin grundlegende Voraussetzung sein sollte. So schrammt EXPLORA eigentlich nur deshalb ganz knapp am ASM-Hitstern vorbei, weil INFOMEDIA auf die so wichtige Absave-Option verzichtet hat. Schade, schade!

Bernd Zimmermann

Grafik	11
Story	9
Vokabular	Icons
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9



Adventure der neuen Generation

Programm: Legend of the Sword, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, IBM, **Preis:** Atari ST/Amiga/IBM ca. 80 Mark, C-64 ca. 50 Mark, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** 1 / 2 / 14 / 21.

Der Name **RAINBIRD SOFTWARE** bürgt im allgemeinen für Qualität. Was immer auch aus der Londoner Softwareschmiede kam, stets besaß es inhaltliche oder programmtechnische Eigenheiten, die es von der Masse der Neuerscheinungen abhoben. Gerade im Bereich der Grafikadventure hat der Paradiesvogel unter den Spieleproduzenten durch die Veröffentlichung sämtlicher *Magnetic-Scrolls*-Abenteuer *(The Pawn, The Guild of Thieves, Jinxter)* Maßstäbe gesetzt und neue Käuferschichten erschlossen. Auf die Idee, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen, kommt man deswegen noch lange nicht. Schon wenige Monate, nachdem *Jinxter* unter dem Applaus von Kritikern wie Käufern seinen Weg in unsere Läden gefunden hatte, legt man mit *Legend of the Sword* des hierzulande noch völlig unbekannten Programmiererteams **Silicon Software** ein neues, essentielles Meisterwerk vor.

Die wie immer exzellent gestaltete Verpackung und der darin enthaltene Roman machen bereits Lust aufs Spiel. Andy Storer's mit dem vielsagenden Titel „Das Buch der Niederlagen" überschriebene, überraschend gut übersetzte Hintergrundgeschichte entführt den Spieler in die Märchenwelt des Landes Anar. Man erfährt hier alles über die ebenso mutigen wie glücklosen Versuche der Möchtegern-Helden Pagan, Cornilius, Daville, Borgalius und Belar, ihr Leben angenehmer zu gestalten. Der geübte Rollenspieler kann hieraus bereits erste Rückschlüsse auf die charakterlichen Stärken und Schwächen seiner zukünftigen Weggefährten treffen, was ihm die spätere Zusammenarbeit mit diesen wahrscheinlich etwas merkwürdigen Team leichter machen dürfte. An dieser Stelle soll natürlich nicht verschwiegen werden, weshalb Sie sich mit ihren Kumpanen auf die Suche nach dem sagenumwobenen magischen Schwert machen müssen: Der böse Magier Suzar hat mit Hilfe einer Armee von Zombies und Halbwesen die Macht in Anar in einem blutigen Handstreich an sich gerissen. Sie, der Sie als einer der wenigen nur leicht versehrten Überlebenden (von den drei Tagen, die Sie hilflos auf offener See umhertrieben, bevor Sie ein Frachter auffischte, wollen wir erst gar nicht reden) das Massaker überstanden haben, werden von König Darius beauftragt, das offensichtlich mit Zauberkräften versehene Kampfwerkzeug zu finden, bevor die Mächte der Finsternis sich die gesamte Welt zum Untertan machen.



Ihre Odyssee beginnt auf dem oben bereits erwähnten Handelsschiff: „Land in Sicht", meldet der Steuermann, und schon kurze Zeit später taucht vor Ihnen die imposante Hügellandschaft Anars auf. Drei Wege führen durch die zahlreichen Klippen und Untiefen der See zum Strand. Einer spontanen Eingebung folgend wählen Sie die Route südostwärts. Nachdem Sie einen kleinen Hügel ohne weitere Komplikationen erklommen haben und sich dann gen Osten richten, erreichen Sie eine lichtdurchflutete Kreuzung. Sie nützen die nun folgende Verschnaufpause, um einmal einen etwas genaueren Blick auf Ihre Begleitmannschaft zu werfen: Der schweigsame Pagan mag zwar ein ganz umgänglicher Typ sein, neigt im Falle von Komplikationen zu sarkastischen Bemerkungen, die ihm schon so manches Mal in arge Bedrängnis gebracht haben. Um einiges ungezügelter noch gebärdet sich für gewöhnlich Cornilius, dessen schlichtes Naturell ihn vor allem zur Konfliktbewältigung mittels roher Gewalt geeignet erscheinen läßt. Auch Daville gehört eher zu den handfesteren Typen, hat jedoch in langen Jahren einiges an Erfahrung gesammelt und gerät nicht so leicht aus der Fassung. Sein Kollege Borgalius ist ebenfalls mutig und tapfer, jedoch auch dem Alkohol verfallen, was Sie an der Flasche Brandy, die er unter seinem Umhang verbirgt, erkennen können. Belar wirkt als einziger des Teams eher schmächtig. Seine Freunde wissen ihn aber als besten Schwertkämpfer und Bogenschützen weit und breit zu schätzen. Schließlich können Sie es nicht lassen, auch noch einen Blick auf sich selbst zu riskieren: Ausgestattet mit einem wertvollen Eisenschwert und einem Lederrucksack von beachtlichem Fassungsvermögen machen Sie als Abenteurer eine recht gute Figur.

Als Sie Ihren Weg westwärts fortsetzen, gelangen Sie an ein Schloß, das jedoch nur noch ein Bild der Zerstörung bietet.

Unverrichteter Dinge ziehen Sie südwestwärts ab, um im Wald zuerst vergeblich zu versuchen, einen Melonenbaum um die Früchte seines Wachstums zu bringen und die Kampfmoral Ihrer Truppe zu stärken. An der nächsten Kreuzung wählen Sie den Weg nach Westen, der sie ins Unterholz führt, wo Sie auf den Eingang eines unterirdischen Höhlensystems stoßen. Mutig, wie Sie nun einmal sind, steigen Sie in die modrigen Tiefen hinab und machen dort die Bekanntschaft einer freundlichen Stimme, die Sie höflichst darum ersucht, ein Passwort einzugeben. Dieses wiederum befindet sich zum Entsetzen manches Raubkopierers im Handbuch, womit die Freude über den fehlenden Kopierschutz ein jähes Ende gefunden haben dürfte.

Nachdem der Untergrund etwas näher erforscht worden ist (hier finden Sie das erste der etwas schwierigeren Puzzles), kehren Sie ans Tageslicht zurück, um festzustellen, daß Sie von Häschern verfolgt werden. Dank sportlicher Fähigkeiten gelingt es Ihnen, die Schergen des grausamen Suzar hinter sich zu lassen, doch Sie stürzen nun von einem Alptraum in den nächsten. Zwei Wölfe kreuzen Ihren Weg, die gerade einen menschlichen Leichnam „verinnerlicht" haben und nur durch das mutige Eintreten von Darius verscheucht werden können. Kaum ist dieser Schock überstanden, wartet einer der vielzähligen Tips auf Sie: Der sprechende Vogel Shuuka bietet großzügig seine Dienste als Führer durch die feindlich gesonnene Welt an, wenn Sie ihm etwas Wertvolles vermachen sollten. Welchen Gegenstand Sie fortan entbehren müssen, sei hier nicht verraten. Nur soviel: Auch Vögel sind bestechlich!

Es ginge zu weit, noch mehr von der überaus dichten und atmosphärischen Geschichte an dieser Stelle preiszugeben. Wenden wir uns lieber der formalen Gestaltung zu, die zum jetzigen Zeitpunkt zweifelsohne ihresgleichen sucht. Den Autoren ist es nämlich gelungen, eine Synthese aus klassischem Textadventure à la *Infocom* und komfortabler Menüsteuerung im Stile der *Mindscape*-Spiele *Uninvited* und



Shadowgate zu kreieren. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Menüleiste, aus der man mittels Maus in weitere Auswahlfelder gelangt. So findet man z. B. unter Options so wichtige Dinge wie Load, Save, Vocabulary, Examine und Quit (hoffentlich nicht zu oft zu gebrauchen) und in der Kategorie Actions die wichtigsten Verben. Klickt man nun zum Beispiel auf den Befehl Attack, erscheint eine Box, aus der man zuerst den Gegner und dann die Waffe, mit der man diesen zu bezwingen gedenkt, wählt.

Das Handbuch enthält übrigens ausdrücklich den Hinweis, daß nicht alle Aktionen über Menüs aktiviert werden können, weswegen man bisweilen auf Texteingabe zurückgreifen muß. Der Parser von LEGEND OF THE SWORD erlaubt dem Benutzer einiges an verbaler Konversation, kennt sogar Verknüpfungen sowie GOTO- und FIND-Kommandos und gibt auch bei längeren Sätzen nicht gleich den Geist auf. Eine der lästigsten Arbeiten während eines Adventurespiels entfällt fast völlig: Das Zeichnen einer mehr oder weniger detaillierten Karte wird vom Programm übernommen. Die jeweiligen Bewegungen werden in dem kleinen Bildschirmbereich oben rechts angezeigt und von sogenannten „Cameos" am linken Rand begleitet, die die jeweiligen Orte und Personen illustrieren. Über die Qualität dieser Miniaturbilder mag man sich streiten, lassen sie doch manchmal etwas an Detailtreue zu wünschen übrig. Im allgemeinen erfüllen sie jedoch ihren Zweck und tragen maßgeblich zur Entstehung einer stimmigen Atmosphäre bei.

LEGEND OF THE SWORD bewegt sich hinsichtlich seines Genres auf dem schmalen Grade zwischen Abenteuer- und Rollenspiel. Die Macher haben es jedoch im Vergleich zum eher biederen *Wizard Warz* hervorragend verstanden, beide Kategorien so miteinander zu verbinden, daß kein undurchsichtiges Wischi-Waschi entsteht. LEGEND OF THE SWORD ist deshalb einzigartig und großartig zugleich.

Klaus Vill

Grafik	**8**
Vokabular	**10**
Story	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

Kinder erschießen inbegriffen

Programm: Wasteland, **System: C-64, Apple II, Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Electronic Arts/Interplay, **Muster von:** 7

Es war ein Montag (wie sollte es auch anders sein?), da stieg ein riesiger Atompilz über Eschwege in die Höhe. Nehmen wir mal an, Eschwege würde irgendwo in den Staaten, genauer gesagt an der Grenze zwischen Kalifornien und Arizona liegen, und nicht nahe der Grenze der beiden deutschen Lande, dann wäre somit die Grundbedingung für **WASTELAND** , das neue Rollenspiel von **ELECTRONIC ARTS/INTERPLAY** gegeben. Es hat nun also zum dritten Mal ganz groß geknallt, aber wieder ist es nicht gelungen, alle Streitigkeiten via Auslöschung der gesamten Menschheit zu lösen, da eben diese gescheitert ist. Überlebende schlossen sich wieder zusammen, das „Ranger Center" entstand aus einem Gefängnis, dessen Insassen zwecks Ableistung ihrer Strafen einfach in die Wüste geschickt wurden. Das „Ranger Center" etablierte sich.

Der Klapp-Packung beigelegt findet man neben dem üblichen Plunder zwei doppelseitig bespielte Disketten, ein Anleitungsheft, ein Heft mit Textauszügen, die man anscheinend nicht in das Programm packen wollte, und die bei EA-Rollenspielen übliche rechnerbezogene Kurzanleitung. Nun denn, als erstes darf man die vier Originaldiskettenseiten kopieren, was nur mit dem mitgelieferten Copy möglich ist, da anders kopierte Disketten nicht akzeptiert werden. Und das ödete mich an: Dieses Copy ist so lahm, so verdammt lahm, so verdammt widerwärtig lahm, daß man erst zwei- bis dreimal laut aufstöhnen muß, um bei in der Nähe befindlichen Leuten Mitleid zu erwecken. Wenn man nach einer knappen halben Stunde endlich (!!!) mit dem Kopieren fertig ist, kann man auch endlich mit der Erschaffung von Charakteren beginnen (die vorgegebenen Charaktere gefielen mir einfach nicht, ich weiß nicht, warum), die folgende Eigenschaften haben: Stärke, IQ, Glück, Geschwindigkeit, Agilität, Geschicklichkeit, Charisma und Skill, wobei Skill bei Spielbeginn gleich IQ ist. Sagt einem die Punkteverteilung in diesen Eigenschaften zu, so kann man sich für jeden Charakter anhand der Skill-Points spezielle Fähigkeiten aussuchen (Sani, Handhabung spezieller Waffen, Safeknacken, Kryptologie (Entzifferung von Geheimschriften), Messerwerfen, etc., etc.). Die Anzahl dieser Eigenschaften hängt vom IQ ab, da man wohl für die Entzifferung einer Geheimschrift mehr Gehirnschmalz braucht, als z.B. zum Bedienen einer Maschinenpistole. Diese Fähigkeiten werden durch den regelmäßigen Gebrauch im späteren Spiel geschult und verbessert (sind in Levels eingeteilt). Neben den Skill-Levels gibt es aber auch noch die gewohnten Charakter-Levels, die bei WASTELAND in militärischen Rängen Ausdruck finden. Jedesmal, wenn man einen Rang befördert wird, erhält man zwei Punkte auf seine Maximal-Hit-Points-Anzahl und zwei Punkte, die man frei auf seine Eigenschaften verschleudern kann.

Nach einer etwas unangenehmen Ladezeit fand ich das Männlein, das meine Party darstellt, auf einer ULTIMA-mäßigen Landkarte eines Landstriches wieder, der einmal die nähere und nicht ganz so nahe Umgebung von Las Vegas war und immer noch ist, da Las Vegas den nuklearen Holocaust erstaunlicherweise überlebt hat. Wandert man ein wenig herum, so findet man rasch einige Einrichtungen, die einen sehr an BT erinnern. Einen Laden für Ausrüstung gibt es ebenso wie einen Arzt, der allerdings nicht in der Lage ist, Tote wieder zum Leben zu erwecken. Dies ist nur ein Teil der grausamen Wahrheit, die in WASTELAND gespielt wird: Hat ein Charakter in einem Kampf keine Hit-Points mehr, so wird er bewußtlos. Ist er schwer verwundet, so verschlimmert sich seine Lage mit der Zeit über kritisch, relativ tot (naja, etwas frei übertragen), komatös und tot, und Tote kann man nur noch begraben. Ebenfalls gemein realistisch ist die Tatsache, daß man gewisse Gegenstände nur einmal an derselben Stelle finden kann. Geht man noch einmal hierher, so findet man nichts mehr. Entscheidungen, die man trifft, sind also permanent und können den Spielablauf nachhaltig beeinflußen. Einen Geniestreich allerdings hat man mit der Kampf- und Charaktersteuerung getätigt. Man kann seine Party jederzeit in zwei oder mehrere Teile spalten, die dann z.B. von verschiedenen Seiten aus angreifen können. Dies ermöglicht die Planung eines jeden Angriffes und bringt ein erstaunlich leicht handzuhabendes strategisches Element in die Kampfsequenzen. Schade nur, daß Anfänger bei WASTELAND ziemlich gnadenlos abgesägt werden. Es ist nämlich dämlich (aber korrekt), daß im einem Kampf bei WASTELAND nur derjenige Charakter-Experience-Points erhält, der auch mal ein Monster (darauf komme ich gleich zu sprechen) tötet.

Tja, die Sache mit den Monstern, die stößt mir ehrlich gesagt ziemlich unangenehm auf. Wie ich einmal in einem kleinen Camp so in ein Zelt gehe (aus Versehen), und dabei den Wächter mißachte, werde ich von einigen „Topekanern", und zwar auch Kindern (!!), angegriffen, die ich, was blieb mir übrig (ich habe den Kampf allerdings, da ich mich auf der Verliererstraße befand, abgebrochen), teilweise erschossen habe. Nebenbei bringt man in Bars Punker und New Waver um, die einen, weil ihnen die Frisur des Spielers nicht gefällt, einen Kopf kürzer machen wollen.

Davon mal abgesehen (geht das überhaupt?) ist WASTELAND ein hervorragendes Rollenspiel, das für viele Stunden fesseln, frustrieren und reizen kann. Die Grafik ist insgesamt recht gut, wenn auch viel zu „unbunt" (auf dem Commodore nur vier Farben für Charaktere und Gegner). Die Benutzung von Waffen, die nachgeladen werden müssen, wie z.B. verschiedenen Pistolentypen (mit verschiedenen Munitionsarten), Gewehren, Flammenwerfern (liegt in ferner Zukunft, da ich bis jetzt auf keinen grünen Zweig gekommen bin), Granaten, etc., etc., die Möglichkeit der Auswahl zwischen einzelnen Schüssen, Salven und Dauerfeuer, Roboter, Cyborgs, Panzer, etc. etc. als Gegner, das alles macht ein fantastisches Rollenspiel aus. Wer also nicht aus ästhetischen Gründen (was verständlich wäre) vor WASTELAND zurückschreckt, der bekommt etwas wirklich Empfehlenswertes in die Hand. Ich möchte allerdings darauf verzichten, mit einem Hitstern hierauf hinzuweisen.

Uli

Grafik	**9-10**
Vokabular (Tasten)	
Story	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**

Das können wir auch!

„Das können wir auch!" Mit diesem Motto ist die Firma reLINE aus Hannover in der Software-Szene immer mehr vorgedrungen. Gemeint sind die ausländischen Produkte für alle Arten von Rechnern, deren Standard bis vor ein paar Jahren von deutschen Software-Herstellern noch nicht erreicht wurde. Heute kann keine Rede mehr davon sein, wenn man sich die neuen Produkte aus deutschen Landen ansieht. Maßgebend an dieser Qualitätssteigerung sind auch die Software-Ersteller der Firma reLINE beteiligt. Da tauchen Produkte wie SPACEPORT und HOLLYWOOD POKER PRO auf, die sich mit dem internationalen Standard durchaus messen können. Grund genug für uns, die Niedersachsen mal etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.



Bleiben wir doch gleich bei dem neusten Produkt von Holger Gehrmann und Uwe Grabosch, die im vergangenen Jahr die Firma **reLINE** in die Welt gerufen haben. **Hollywood Poker Pro** soll der Startschuß zu einer Reihe guter Software-Produkte sein. Somit knüpft man an den Vorläufer *Hollywood Poker* an, der ebenfalls von den beiden programmiert wurde. Eine wesentliche Verbesserung soll nun den Vorreiter ablösen. Da könnte was dran sein, denn was wir zu Gesicht bekamen, konnte sich echt sehen lassen. Die Grafiken sind um ein Vielfaches besser und der Schwierigkeitsgrad des Spiels um einiges höher. Zumal es sich bezahlt macht, daß nicht wieder die gleichen Damen zu besiegen sind. (Übrigens: Eine Eurer Gegnerinnen, Ines, haben wir auf dieser Seite schon „verewigt"). Die Amiga- und Atari-ST-Version (Ca. 60 Mark) soll im Juli erscheinen, die Besitzer eines C-64 oder IBM PC (ca. 50 Mark) werden schon kurze Zeit danach mit Pokern beginnen können.

Bis September muß man sich dann auf das nächste Werk gedulden: **Window Wizard.** Hierbei ist die Spielidee interessant. Willy, der kleine Held in einer großen amerikanischen Stadt, muß versuchen, sich aus armen Verhältnissen durch das Handwerk des Fensterputzens ganz nach oben zu arbeiten. Um dies zu schaffen, durchläuft Willy neun verschiedene Level voller Hindernisse. Sofern dies geschafft ist, nimmt er am alljährlichen Fensterputzteletest teil. Wenn der Held hier schnell und gründlich genug putzt, hat er für das weitere ausgesorgt und darf sich Window Wizard nennen! Sollte er jedoch vorher versagen, wird er rausgeschmissen und muß von vorn anfangen. Auch dieser Spaß wird auf Amiga und Atari ST ca. 60 DM sowie C-64 ca. 50 DM kosten. Die IBM-Version (ebenfallsrund 50 Mark) erscheint wieder kurze Zeit später.

Doch damit es wirklich ein heißer Herbst wird, kommt noch ein weiteres Programm einen Monat später im Handel. Bei **Dyter 07** laßt Ihr Euch auf einen Wettstreit mit Hubschraubern ein. Dieses an *Choplifter* erinnernde Spiel hat fünf Inseln in der Karibik als Schauplatz. Eine davon stellt die Heimatinsel, eine die Hauptbase des Feindes und drei weitere neutrales Gebiet dar. Beide Parteien versuchen nun, die eigenen Soldaten von und zu den Inseln zu transportieren, so daß die eigenen Truppen möglichst siegreich sind. Ziel des Spiels ist es, alle drei Inseln in die eigene Gewalt zu bekommen. Die Grafiken scheinen bei diesem Spiel sehr ansprechend zu sein, und wenn sich der Hubschrauber in ähnlicher Weise steuern läßt wie bei *Spaceport*, dürfte einem Erfolg dieses Spiels nichts im Wege stehen. Die Preise und Systeme entsprechen denen der vorangegangenen Produkte.

Der November bringt uns dann ein weiteres Objekt ins Haus, welches den Titel **Adventures in Arabia** trägt. Dort müssen zwischen düsteren Gemäuern in einem arabischen Dorf Gegenstände gefunden werden, die am Ende des Spiels in den Palast zurückgebracht werden müssen. Mehr konnten wir zum augenblicklichen Zeitpunkt auch noch nicht über dieses Spiel erfahren.

Daß das Team aus Hannover sehr vielseitig ist, zeigt es mit zwei weiteren Produkten, die mit Action weniger zu tun haben. Ein erster Eindruck läßt vermuten, daß auch diese beiden vorerst letzten Programme Erfolg haben können. Vielleicht noch gerade rechtzeitig zu Weihnachten kann man sich bei **Oil Imperium** als J.R. Ewing betätigen. Das Spielziel dieser Wirtschafts-Simulation gliedert sich in zwei Teile: Das Besitzen möglichst vieler Ölfelder und das Innehalten möglichst hoher Geschäftsanteile der eigenen und der fremden Firmen. Fremdfirmen können dabei vom Computer oder von weiteren Mitspielern belegt sein. Natürlich gibt es massenweise verdeckte Operationen wie bei den Ewings. Fusionierung, Bestechung, Sabotage, Intrigen und vieles mehr sind hier möglich. Hört sich echt gut an! Zuguterletzt kann man sich dann noch auf ein Rollenspiel mit *Bard's-Tale*-Charakter freuen. Dabei kommt diesem Programm sehr zugute, daß man es auf Deutsch oder Englisch spielen kann. Leider können wir für dieses Produkt noch keinen Erscheinungstermin nennen.

Ein umfassendes Programm hat sich da reLINE aufgebürdet. Bleibt von unserer Seite nur die Hoffnung, daß alles glatt läuft, damit wir gute Software aus deutschen Landen frisch auf den Tisch bekommen.

THOMAS BRANDT



von links nach rechts: U. Grabosch, Ines und Holger Gehrmann

Erste Eindrücke vom kommenden reLINE-Jahr

Das aktuelle Interview

CODEMASTERS-Low-Budget-Stars?

Zumindest was den englischen Markt anbelangt, sind sie die Paradiesvögel der Software-Szene, schillernde Figuren in einer Branche, in der um jeden Zentimeter Boden im Kampf um Marktanteile hart gekämpft wird. Schon seit einigen Jahren programmieren sie fleißig einen Bestseller nach dem anderen, und im Oktober können sie das zweijährige Bestehen ihrer eigenen Firma feiern, die wie kaum eine andere das Geschehen auf dem Low-Budget-Sektor mitbestimmt hat. Die Rede ist von Richard und David Darling, die mit ihrem 1986 gegründeten Unternehmen Code Masters von einem Erfolg zum nächsten eilen. Wir haben uns mit den beiden inzwischen 20 und 22 Jahre jungen Erfolgsprogrammierern unterhalten.



Auf dem Zimmermann-Foto erkennen wir von links nach rechts: Richard Darling, Bruce Everiss und David Darling.

BERND ZIMMERMANN sprach mit den Low-Budget-Aufsteigern des Jahres

Begonnen haben die beiden damit, ihre ersten selbstgeschriebenen und in der heimischen Stube duplizierten Programme per Mailorder zu vertreiben; zu einer Zeit, als sich ihre Altersgenossen nach der Schule zum Fußballspielen trafen. Dann folgten erste Aufträge von schon damals recht namhaften Firmen, aus denen sich rasch eine dauerhafte Zusammenarbeit entwickelte. Nachdem sie sich während einiger Jahre als „freelancers" (freie Mitarbeiter) einen finanziellen Grundstock geschaffen und die notwendige Erfahrung gesammelt hatten, wagten sie im Oktober '86 den Sprung in die Selbständigkeit: **Code Masters** wurde aus der Taufe gehoben – ein Schritt, den die beiden nicht bereut haben dürften. Zusammen mit ihrem Vater Jim Darling, der sich um die geschäftlichen Belange kümmert, zogen sie innerhalb kürzester Zeit ein Imperium auf, das im Low-Budget-Bereich seinesgleichen sucht. **BMX Simulator, Grand Prix Simulator, Super Stunt Man** oder auch **Thunderbolt** sind nur einige der Titel, die in den Charts zu Dauerbrennern wurden. Doch damit gibt sich das Team nicht zufrieden; über die Zukunftspläne standen uns die beiden erfolgsverwöhnten „Jungunternehmer" Rede und Antwort.

ASM: Knapp zwei Jahre Code Masters. Wenn Ihr heute eine Bilanz zieht, was würdet Ihr ändern, was beibehalten?

Richard: Der Erfolg zeigt uns, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Doch man muß immer versuchen, noch besser zu werden. Wir werden strengstens darauf achten, daß nur hochwertige Programme in unsere Produktpalette aufgenommen werden. Auch werden wir uns verstärkt auf den deutschen Markt konzentrieren. Hier haben wir mit unserem neuen Vertrieb Bomico einen Partner gefunden, der Code Masters in Deutschland, wie wir meinen, zu noch mehr Bekanntheit verhelfen kann.

ASM: Werdet Ihr auch weiterhin ausschließlich auf dem Low-Budget-Gebiet arbeiten?

Richard: Zunächst einmal: Wir mögen den Begriff „Low Budget" im Zusammenhang mit Code Masters überhaupt nicht. Wir bieten nur qualitativ hochwertige Software an, dies allerdings zu einem sehr günstigen Preis.

ASM: Ihr seid sehr beschäftigt, habt Ihr eigentlich selbst noch die Zeit zum Programmieren?

David: Wir programmieren schon noch, aber natürlich nicht mehr soviel wie früher. Unsere Tätigkeit besteht heute vielmehr darin, die uns zur Veröffentlichung angebotenen Programme zu überprüfen. Dies nimmt einen großen Teil unserer Zeit in Anspruch, denn wir schauen uns die Spiele sehr, sehr genau an. Viele dieser Programme müssen wir ablehnen, und nur die allerbesten werden dann schließlich veröffentlicht. Dazu kommt, daß wir sehr viel unterwegs sind und natürlich auch mit unseren eigenen Programmierern in ständigem Kontakt stehen.

ASM: Richard, du sagtest, daß Ihr Euch auf den deutschen Markt konzentrieren wollt. Wie ist das zu verstehen?

Richard: Nun, wir werden alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, noch einmal überarbeiten. Das heißt, daß wir noch mehr Level hinzufügen und insgesamt die Schwierigkeit steigern werden. Für den C-64 werden wir die Disketten nur noch bei Euch, nicht aber mehr in England anbieten.

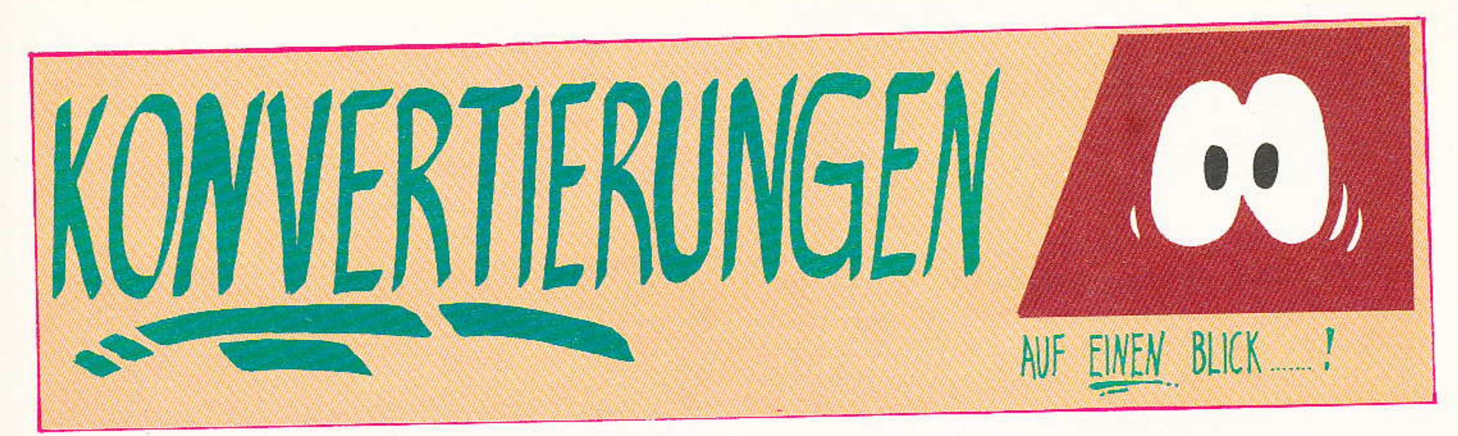
ASM: Ihr habt Euch ein wenig auf Sportspiele spezialisiert. Es fehlt eigentlich nur noch ein Fußballspiel.

David: Ist in Arbeit und wird im Herbst, spätestens zu Beginn des Winters, erscheinen.

ASM: Andere Länder, andere Sitten. Die deutsche Computerszene unterscheidet sich sicherlich stark von der englischen. Was wißt Ihr darüber?

Richard: Wir sind gerade dabei, uns einen besseren Überblick zu verschaffen. Zu diesem Zweck werden wir uns mit der Presse unterhalten und uns in den Kaufhäusern und Computershops umsehen. Aber besonders freuen wir uns darauf, uns einmal ganz privat in Deutschland umzuschauen, uns mit jungen Leuten zu unterhalten und einfach ein bißchen herumzureisen.

ASM: Wir danken Euch für das Gespräch und wünschen Euch weiterhin viel Erfolg!



Hallo, liebe Leute!
Dieses Mal wurden wir echt mit neuem Stoff für die Konvertierungen erschlagen, denn nie waren den Softwarehäusern anscheinend Umsetzungen von älteren Spielen so wichtig wie heute! Ich hoffe, daß für jeden von Euch etwas dabei ist, was Ihr bis jetzt immer für Euer System vermißt habt. Vorweg gibt's aber noch die traditionelle Einführung in die Konvertierungsnoten-Kunde: Die Benotung geht von -3 bis +3. Ist die Umsetzung gleichwertig, verpassen wir dem Game eine „0". Ansonsten wird, entsprechend der Qualität, auf- oder abgewertet. Miteinbezogen sind dabei natürlich die Fähigkeiten des einzelnen Rechners. Alles klar? Dann viel Spaß beim Lesen!

Michael Suck

Also, ehrlich gesagt, **GAUNTLET II** *hat mir auf dem* **Atari ST** *sehr gut gefallen! Im Gegensatz zu den Programmschwächen, die wir den anderen Versionen in unserem damaligen Test ankreideten, zeichnet sich diese neue Fassung von* **U.S. GOLD** *durch eine hohe Spielbarkeit und einige technische Gags aus. Da gibt es eine animierte Titelsequenz, bei der sich der originale Spielautomat zum Monitor hindreht, gut digitalisierte Sprache und ein leider etwas verzerrter Sample-Sound. Wer Gauntlet I auf dem ST kennt, wird vor allen Dingen mit dem jetzt ordentlichen Scrolling vollauf zufrieden sein. Die ST-Freaks sollten bei eventuellem Gauntlet-Ethusiasmus den Nachfolger auf alle Fälle vorziehen!*

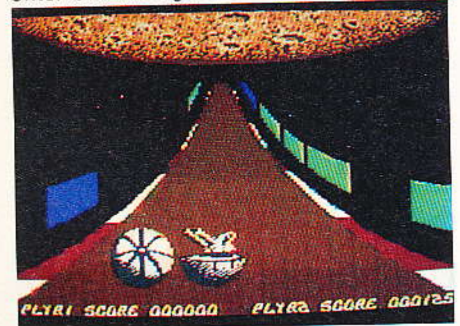


Konvertierungsnote: +1

Muster von: U.S. Gold



Unter einem originellen Spiel mit Straßenfight und Weltraumtouch stelle ich mir eigentlich etwas anders vor als das, was **MELBOURNE HOUSE** *mit* **ROADWARS** *auf dem* **C-64** *bietet. Der Sound fängt zwar gut an, besitzt aber nur eine kurze Melodie, die andauernd (nerv...) wiederholt wird. Die Grafik hat auch bedenklich gegenüber dem Amiga nachgelassen, denn die beiden Kugeln sehen ärmlich aus, die Energiesperren haben Blockgrafik-Charakter und das Scrolling ist allenfalls Durchschnitt. Hinzu kommt auch noch der steil angestiegene Schwierigkeitsgrad, so daß man sich letzendlich fragen muß, warum man dieses Spiel überhaupt eingeladen hat! Waren das noch Zeiten, als ich begeistert The Hobbit gespielt habe...*



Konvertierungsnote: -1

Muster von: Mastertronic

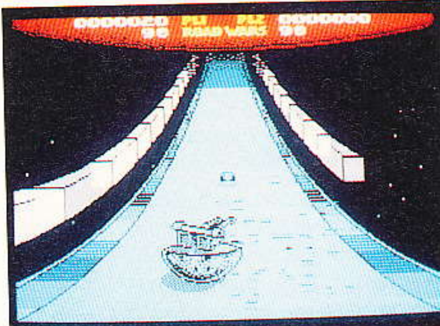


Und noch mal **ROADWARS** *von* **MELBOURNE HOUSE**, *dieses Mal aber in der vielversprechenderen* **Atari ST**-*Fassung. Und – wie könnte es auch anders sein – Unterschiede zur ursprünglichen Amiga-Fassung gibt's mal wieder keine. Die Grafik ist genauso hübsch, Spielbarkeit und Scrolling wie gehabt. Ein Top-Hit ist das Game damit aber immer noch nicht, denn schließlich bleibt ja alles beim alten und somit durchschnittlich.*



Konvertierungsnote: 0

Muster von: Mastertronic



Es tut mir echt leid für Euch, aber ich hab' noch 'ne **ROADWARS**-*Konvertierung anzubieten. Der* **Spectrum** *muß nämlich bei diesem laschen Weltraumfight auch dran glauben. Immerhin hat sich* **MELBOURNE HOUSE** *viel Mühe dabei gegeben, diese Konvertierung technisch gut über die Bühne zu bringen. Die Spielbarkeit ist gut, das Scrolling ordentlich, die Animation ausreichend und die Grafiken durchschnittlich. Wer damit zufrieden ist, kann sich das Game ja zulegen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1



Die Besitzer einer **Atari VCS**-*Spielkonsole dürften jetzt leuchtende Augen bekommen, denn für sie hat* **EPYX** *den Sport-Hit* **CALIFORNIA GAMES** *umgesetzt!. Leider haben die Jungs aus den Staaten nur noch vier statt sechs „Sportarten" auf dem Modul untergebracht, denn die Disziplinen „Skating" und „Flying Disc" fehlen. Großartige grafische Wundertaten dürft Ihr zudem auch nicht erwarten, aber das hängt wohl auch stark von der Leistungsfähigkeit dieser Oldie-Konsole ab. Meiner Meinung nach macht dieses Game aber immer noch viel Spaß und dürfte auch bei den Konsolen-Fans Sommer-, Sonne-, Urlaubs-Feeling aufkommen lassen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: U.S. Gold



Verrückte Autos habe ich ja schon zur Genüge gesehen, aber die sind nie so schön ge-



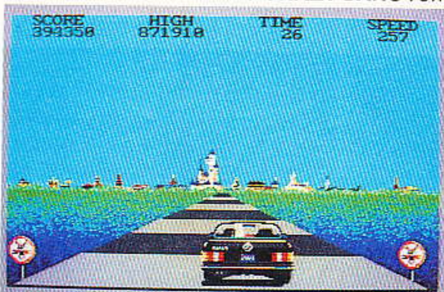
sprungen wie die **CRAZY CARS** *von* **TITUS**. *Beeindruckt hat mich aber bei der nun eingetroffenen* **Spectrum**-*Fassung dieses Games besonders die Größe des Auto-Sprites und die gigantischen Punktezahlen, die der Spieler erreichen kann (achtstellig!). Nach 3456734 Punkten stellte sich aber ziemliche Langeweile ein, denn besonders spaßig und spannend ist das Game durch die heranrukkelnden „Feindfahrzeuge" und das mäßige Fahrfeeling nicht. Immerhin haben die Programmierer viel von dem herausgeholt, was der Specci zu leisten vermag, aber ein bissel mehr Action hätt's ruhig sein können.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 1



Verrückt geht's auch auf dem **Atari ST** *zu, denn auch hier wollen die* **CRAZY CARS** *von*



TITUS *die Herzen der Autofreaks erobern. Das Spiel ist mit der Amiga-Fassung ziemlich identisch, aber etwas schwieriger. Dafür macht's aber auch gut Fez, mit einem schikken Mercedes 500 SEC oder Ferrari Testarossa über Stock und Stein und Porsches zu hüpfen. Der Spielspaß hält sich zwar wiederum in engen Grenzen, aber immerhin ist die Umsetzung äquivalent.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Entertainment International



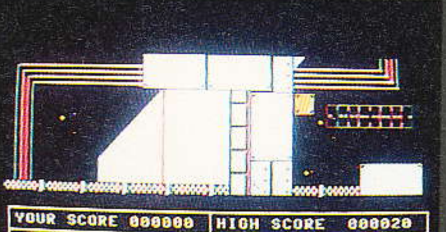
Die Fans des **Atari XL** *werden ja nicht unbedingt mit Software verwöhnt, aber immerhin kann ich Euch noch eine Neuerscheinung von* **CODE MASTERS** *anbieten, und das auch noch zum Taschengeldpreis von zehn Deutschen Märkern! Die Rede ist vom* **GRAND PRIX SIMULATOR**, *bei dem die Umsetzung wirklich hervorragend gelungen ist. Wieder gibt es gut digitalisierte Sprachausgabe und eine schöne Titelmelodie vom Soundmagier David Whittaker. Wieder besitzt das Spiel selbst durchschnittliche bis gute Grafiken und, bedingt durch die Trägheitssteuerung, eine hohe Spielbarkeit. Außerdem gibt's wieder jede Menge Kurse, so daß auch für die nötige Abwechslung gesorgt ist. Was wollt Ihr mehr?*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Code Masters



Also, bei den vielen „0"-Konvertierungen dieses Monats müßte ich **INFOGRAMES** *eigentlich schon fast dankbar sein, uns dieses miese* **BOB MORAN – SCIENCE FICTION** *für den* **C-64** *angedreht zu haben. Dieses*



Ballerspielchen mit einem schicken Fadenkreuz hatte auf dem Atari ST einiges an Qualitäten, aber auf dem 64er herrscht das Grauen. Beginnen wir bei der mäßigen Titelmelodie, die ziemlich öde ist und nix an Abwechslung verspricht. Während des Games werden die Spielerohren dann mit derart gräßlich Sound-FX beleidigt, daß man eher einen kaputten Soundchip denn einen gesunden C-64 vermutet. Leicht wird's dem geplagten Spieler auch sonst nicht gemacht, denn das Fadenkreuz rast bei jeder kleinen Bewegung des Sticks mit einem Affenzahn über dem Bildschirm, so daß wahre Feuerorgien nötig sind, will man die kleinen, häßlichen Sprites treffen, die anscheinend die Feinde darstellen sollen. Große Lust verspürte ich sowieso nicht, in höhere Levels vorzustoßen, denn dazu sind die Hintergrundgrafiken viel zu schlecht – oder sollte ich lieber sagen: häßlich?
Egal, BOB MORAN – SCIENCE FICTION ist in jedem Falle unser würdiger Champion, nämlich der **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS**!

Konvertierungsnote: -3

Muster von: Infogrames



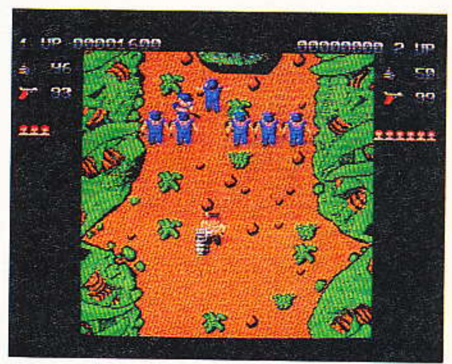
Absolut unmögliches müßt Ihr leisten, wenn Ihr Euch an die **IMPOSSIBLE MISSION II** *auf dem* **Schneider CPC** *wagt. Nein, nein, ich meine dies nicht in Bezug auf die Qualität des Spiels sondern in Bezug auf das Ladeverfahren. Es passiert nämlich des öfteren, daß man als Spieler zum Nachladen einzelner Räume gezwungen wird. Stürzt man dann zufällig auch noch in den selben Raum, den man schon mal besucht hat, darf wieder zurück- oder vorgespult werden, und so weiter, usw. Also ehrlich: Wer ist denn auf* **die** *Idee gekommen? Schneider-Usern kann ich da nur die Disketten-Version empfehlen, denn ansonsten hat* **U.S. GOLD** *vernünftige Arbeit geleistet. Das Sprite des hüpfenden Helden, der in fünf Türmen verschiedene Sachen finden muß, um den bösen Elvin Atombender auszuschalten, ist wieder hervorragend anmiert. Hinzu kommt das gute Styling der einzelnen Räume und die hervorragende Spielbarkeit des gesamten Games. Am Sound hapert's ein bißchen, aber das kann man wohl noch gerade so verschmerzen. Ich jedenfalls kann Euch dieses Game uneingeschränkt in die Floppy (und nur dahin!) legen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1, 26



„Allein gegen alle", das ist das Motto bei **IKARI WARRIORS** *für den* **Atari ST**! *Wer zudem noch ein Stirnband und die nötige Einzelkämpfermentalität besitzt, kann sich an den Fight wagen, allen anderen kann ich von diesem Spiel aufgrund des immens hohen Schwierigkeitsgrades nur abraten!* **ELITE** *hat es zwar verstanden, diese neue Umsetzung grafisch gut zu gestalten (Animation und Scrolling sind ebenfalls okay, wenn auch etwas langsam), aber spielerisch ist IKARI WARRIORS auf dem großen Atari echt ein Hammer. Unser Held bewegt sich ziemlich langsam und braucht auch lange, um die wichtigen Granaten abzuschießen. Gegner gibt's auch massierter als auf dem Schneider, aber viel schlimmer wiegt noch, daß der todesmutige Warrior seit neuestem durch Trümmerstücke von vernichteten Großobjekten oder eigenen Superbomben ums Leben kommt. Mensch, das ist doch viel zu schwer!*



IKARI WARRIORS ist zwar immer noch ein brauchbares Ballerspiel für den ST, aber es hätte halt wesentlich spielbarer sein müssen! Nimmt man noch den Sound, bei dem außer ein paar lahmen FX noch eine müde Melodie vor sich hinplätschert, bei der irgendwie die Dynamik abhanden geht, so würde ich die Schneider-Fassung immer noch vorziehen. Um einen Punktabzug kommen wir da wohl leider nicht herum...

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 1

Bereits vor über einem halben Jahr kündigte **ELITE** *eine Version des Action-Hits* **THUNDERCATS** *für den* **Atari ST** *an, aber erst jetzt*



erschien diese Fassung auf dem Markt! Allerdings muß ich auch sagen, daß sich das Warten voll gelohnt hat. Die Grafik und der Sound sind gehobener ST-Standard und macht nach jedem Level Lust auf mehr. Alle Spiel-Charaktere sind recht gut animiert, bis auf eine Ausnahme: den schwertschlagenden Helden. Der stochert nämlich anscheinend nur mit dem Knauf seiner tollen Waffe umher und läßt sich auch nicht so einfach während eines Sprunges zu einem gezielten Hieb „überreden", wie das z.B. bei der Schneider-Fassung problemlos funktionierte. Hinzu kommt die gestiegene Anzahl von Gegnern, die das Spiel echt 'ne ganze Ecke schwerer machen. Zum Glück ist es nie **so** *schwer, daß die Motivation nachlassen würde, und aus diesem Grund halte ich eine „0"-Bewertung für angemessen, okay?*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Elite



Oh boy, oh boy, hier ist **BUGGY BOY** *für den* **Atari Estee**! *Und wahrlich, ich sage Euch: Dieses Game ist spitze! Auf dem ST dürft Ihr nämlich ein spannendes Autospielchen der besonderen Art bewundern, das neben aufzusammelnden Fähnchen, dunklen Tunneln und tollen Grafiken noch ein perfektes Scrolling und eine wunderschöne Zoom-Funktion bietet, bei der man in den totalen Geschwindigkeitsrausch verfallen kann! Passend dazu gibt's noch rasanten Sound, vier verschiedene Strecken und jede Menge spritzige Gags. Einzig und allein die Schnelligkeit beim Zoomen und Scrollen hat ge-*



genüber der Urfassung auf dem 64er ein ganz, ganz, ganz klein wenig nachgelassen, aber das fällt bei den Qualitäten, die das Spiel sonst noch bietet, überhaupt nicht auf. **ELITE** *ist mit BUGGY BOY ein absoluter Hammer gelungen, gegen den Out Run aussieht wie der dazugehörige Nagel...*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Elite



Schneider-*User aufgepaßt, denn jetzt gibt's für Euch eine Konvertierung des ST-Spielchens* **BEYOND THE ICE PALACE**! *Dieses Game mit Labyrinth-Action im besten Jump-and-Rund-Stil gegen böse Monster und für das Gute schlechthin spielt sich auf dem Amstrad nicht schlecht. Beeindruckend ist die herrliche Animation der Heldin und das gute Styling aller Spielfiguren.* **ELITE** *hat sich sogar Mühe gegeben, einen tollen Schneidersound zu produzieren, aber leider ein bißchen mit der Laderoutine gepatzt. Die ersten 2 1/2 Minuten verbringt das tapfere Schneiderlein bei der Kassettenversion nämlich mit dem Reinziehen der Anleitung in Form einer Scrollmessage, und erst dann geht's ans eigentliche Game. Die Warterei lohnt sich allerdings auch für das schöne*



Game, das mir lediglich durch den hohen Schwierigkeitsgrad unliebsam auffiel. Aber das wird den echten Action-Fan nicht schrecken, oder?

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7

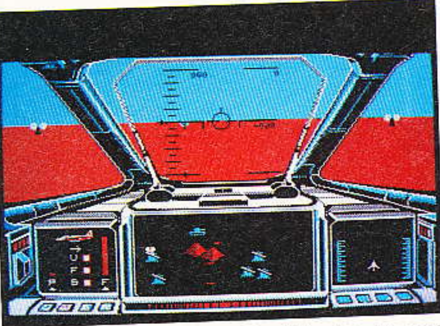


Moment mal, irgendwie kommt mir das Spiel mit dem Titel **SPITFIRE 40** *so bekannt vor, als hätte ich es schon mal in meiner Jugend gesehen. Na ja, gut Ding will eben Weile haben, zumal man von* **MIRRORSOFT** *bei einer* **Atari ST**-*Fassung wohl auch einige Verbesserungen erwarten kann. Gelungen ist dies zweifellos bei der Grafik und der gut geglückten Vektor-Animation. Gemessen an den Leistungen des Rechners ist die Umsetzung bei diesen Punkten echt äquivalent. Voll danebengehauen hat MIRRORSOFT aber beim Sound, denn der läßt keinen Soundchip im ST vermuten, sondern eher einen chronischen Keuchhusten. Wenn Ihr Euch dieses Game besorgt, solltet Ihr für Euren ST gleich einen Schal mit besorgen. Vielleicht hilft's ja...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Mirrorsoft

Was dabei herauskommt, wenn man sich bei einer Konvertierung sehr viel Mühe gibt, beweist **MIRRORSOFT** *eindrucksvoll mit* **STRIKE FORCE HARRIER** *für den* **IBM**. *Zum Lieferumfang gehören drei 5 1/4 Zoll-Disketten sowie zwei 3-Zoller für die neuen IBM's. Das Programm paßt sich automatisch*



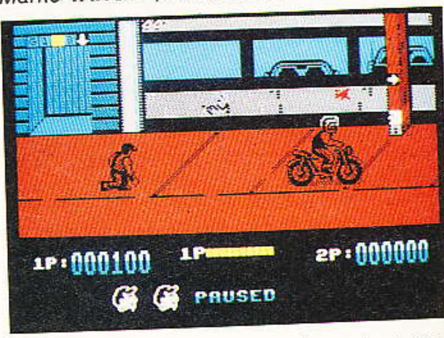
an die entsprechenden Grafikkarten an und unterscheidet auch peinlich genau zwischen Farb- und Monosystemen, für die es nämlich unterschiedliche Grafiken gibt. Damit nicht genug: Die Grafiken und die Fluganimation sind für den IBM vom Feinsten und der Spieler wird mit strategischen Features fast erschlagen. Der Spielstand kann jederzeit abgespeichert werden, falls der Chef gerade zur Tür hereinkommt, und ganz Eilige können ja auch den „Combat Practice"-Modus anwählen, um mal ein bißchen rumzuballern. Jedenfalls dürfte es mit Sicherheit Jahre dauern, bevor dieses exzellente Strategie-Spiel langweilig wird. Also Fans, nix wie ran an den Steuerknüppel!

Konvertierugsnote: 0

Muster von: Mirrorsoft



Wer hat Lust, sich auf dem **Spectrum** *mit den Fans der Beastie Boys anzulegen? Keiner? Aha, Ihr steht also nicht auf Brutalo-Spiele Marke* **TARGET**, *mit konfusem Plot und viel*



Action, wie? Macht nichts, denn dann versäumt Ihr auch nur eine gute Animation, durchschnittliche Backgrounds und einen guten 128K-Sound. **OCEAN** *hat's nämlich geschafft, diese Konvertierung vom C-64 auf den Specci technisch sehr ordentlich hinzukriegen. Die Sprites sind zwar recht klein und etwas einfarbig, aber gut animiert. Was soll's also, das Game ist nicht besser oder schlechter als die anderen Fassungen auch.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1



Das am längsten ladende **Atari ST**-Spiel des Jahrhunderts kommt von **U.S. GOLD** und nennt sich **OUT RUN**. Ganze 03:04:78 Minuten mußte ich warten, bis die Diskette ausgelutscht war. Irgendwie habe ich aber das Gefühl, daß sich das Warten nicht so ganz gelohnt hat, denn ich habe schon bessere Autospielchen auf dem ST gesehen. Der angekündigte „Soundtrack of the Year" befindet sich z.B. auf einer beigelegten Audio-Kassette und nicht im Spiel, was vielleicht besser wäre. Okay, okay, schlecht ist der Sound



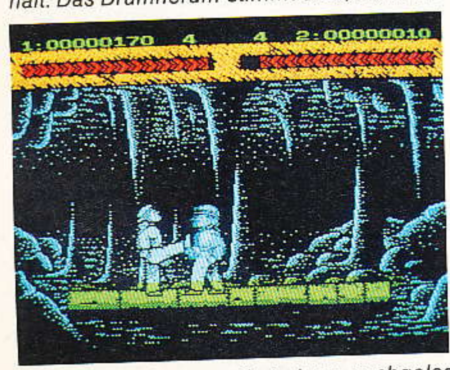
nicht, dafür grauste es mir beim Scrolling. Da ruckelt die – zugegebenerweise hübsche – Landschaft vorbei, während man in dem tollen Ferrari sitzt, eine Anzeige 250 km/h zeigt und ich immer noch das Gefühl habe, mit dem heißen Flitzer rumzustehen. Man kann dem Programm zwar einen kurzweiligen Unterhaltungswert nicht absprechen, aber für den ST würde ich Games wie Buggy Boy jederzeit vorziehen. Schwer zu sagen, welche Fassung (also ST oder 64er) nun die schlechtere, noch schlechtere oder wenig schlechtere ist...

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7



In den fernen Osten geht's bei einer neuen Konvertierung des Low-Budget-Lieferanten **PLAYERS**. Bei dem Ding namens **SHANGHAI KARATE** geht's aber leider nicht um Buddhismus, geheimnisvolle Tempel und dergleichen mehr, nein, hier muß ganz einfach in bester Karate-Manier gefightet werden. Wir hatten dieses Spiel damals auf dem Schneider getestet, wo uns besonders die gute Grafik und Animation ins Auge fiel. Nun, der Spectrum bietet ebenfalls tolle Backgrounds und dazu noch einen Hammersound für die 128K-Fans, der sogar einen erstklassig digitalisierten Gongschlag enthält. Das Drumherum stimmt also, nur scha-



de, daß das Game selbst etwas nachgelassen hat. Die Sprites der zwei kämpfenden Helden sind zwar wieder mal ziemlich groß, dafür darf man sich als Spieler aber mit der langsamen Animation rumquälen, bei der die Kämpferei auf die Dauer keinen Spaß mehr macht. Durch wildes Joystickrudeln und gleichmäßiges Feuern kann man z.B. ganz simpel die ersten vier Runden überstehen. Tja, SHANGHAI KARATE ist auch auf dem Spectrum ein recht gutes Low-Budget-Produkt, aber die Schneider-Fassung zum selben Preis ist eindeutig besser.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Players



IBM-Fans, macht Euch ran an den Bohrer, denn für Euch gibt's **DRILLER**! Das erste positive Merkmal dieses Games ist der fehlende Sound, denn so wird man nicht dazu gezwungen, den Lautsprecher des PC abzuklemmen. Klar, daß dieses Vektor-Grafik-



Spielchen noch weitere Vorzüge hat, denn schließlich hat **INCENTIVE** ja auch wieder dieses „tolle" **Freescape**-System dabei, das für die dreidimensionale Animation verantwortlich ist. Und tatsächlich: Der IBM scrollt und zoomt fleißig vor sich hin, daß man glatt meinen könnte, man würde sich tatsächlich durch die Gegend bewegen. INCENTIVE ist damit wirklich eine äquivalente Umsetzung gelungen, bei der Strategie-Fans, die schon immer mal eine ganze Abwehranlage außer Gefecht setzen wollten, voll auf ihre Kosten kommen. Greift zu!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 26



Action pur bot uns **KONAMI** vor gar nicht mal so langer Zeit mit **SALAMANDER** auf dem MSX. Dieser Nachfolger von Nemesis I und II (Unterschiede gibt's wirklich nur im Titel) begeisterte uns (besonders Darth Otti) durch das voll durchgestylte, hervorragende Weltraum-Baller-Gameplay. Man möchte es kaum glauben, aber dieses exzellente Action-Game gibt's jetzt für den **Spectrum**! Auf dem ersten Blick war dann auch die Enttäuschung groß, denn SALAMANDER bietet auf dem Specci ein bißchen zu viel Weltraum und zu wenig Background, die Sprites sind auch nicht besonders farbig und der Sound ist so gut wie nicht vorhanden. Was das Ganze aber wieder interessant macht, ist die hohe Spielbarkeit, die gute Animation und das flüssige Scrolling. Es macht echt Fez, die verschiedenen Superwummen aufzusammeln und durch den weiten Weltenraum zu rasen. Beim MSX ging der Punk zwar ein bißchen mehr ab, aber für den betagten Spectrum hat KONAMI wirklich viel herausgeholt. SLAMANDER ist auch auf diesem Rechner immer noch super!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1



Sparsame Grafiken erwarten Euch, wenn Ihr Euch an **ELECTRONIC ARTS** Strategiespiel **LORDS OF CONQUEST** auf dem **Atari ST** wagt. Gegenüber der alten 64er-Version merkt man nämlich so gut wie gar nicht, daß man einen ST vor sich hat. Interessant sind aber die vielen Extras, die ELECTRONIC ARTS mit in dieses Programm eingebaut hat. Neben verschiedenen Speicher- und Spieler-Optionen, die allesamt bequem mit der Maus angewählt werden können, kann man so gut wie alle Features und das gesamte Game-Layout nach eigenen Wünschen ändern. Die Verarbeitungsgeschwindigkeit bei allen Operationen dieses Risiko-ähnlichen Spiels ist ziemlich hoch, nur der Map-Designer fällt durch quälende Langsamkeit auf. Insgesamt ist diese Umsetzung aber sauber produziert worden und läßt so gut wie keine Wünsche offen. Die Grafik war sowieso noch nie berauschend, so daß ich eigentlich die ST-Fassung einen Tick besser finde, denn sie bietet mehr Möglichkeiten – auch zum Verbringen langer, einsamer Abende...

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Electronic Arts



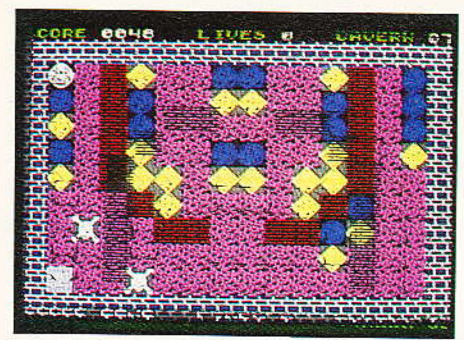
Die hohen Künste der Diplomatie, Strategie und Kriegsverhinderung werden dem ab-



verlangt, der sich an den **ARMAGEDDON MAN** von **MARTECH** wagt. Die **Amiga**-Fassung besitzt neben umfangreichen strategischen Möglichkeiten übersichtliche Menüs (alles in Deutsch!) und läßt sich gut handhaben. Grafisch darf man nicht allzuviel erwarten, aber immerhin hat sich MARTECH bei vielen kleinen Details ins Zeug gelegt. Beim Thema Sound hatten die Autoren allerdings wohl 'n Walkman auf den Ohren, denn der Amiga übt sich als katerfreundlicher Leisetreter und überschüttet den Spieler nur dann mit einem wahren Geräuschorkan, wenn sich gerade zwei Länder bekriegen. Das woll'n mer aber nit zu eng sehen, gelle?

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Ariolasoft



Jetzt boulderdasht es auch auf dem **Amiga** *gewaltig, denn* **ROCKFORD** *von* **MELBOURNE HOUSE** *ist da! Große Unterschiede zum 64er gab's aber leider nicht festzustellen. Nette Gags sind zwar das animierte Titelbild und der gut gesampelte E-Gitarrensound, aber ansonsten sieht das Ganze nicht nach einem Amiga aus. Die Grafik ist bestenfalls allerschlechtester Durchschnitt, und die Spielobjekte besitzen eine quälende Blockgrafik-Animation mit der dazugehörigen miesen Steuerung. Also, daß mit den „New Standards" im Softwaregeschäft sollte MELBOURNE HOUSE vielleicht wieder ganz schnell vergessen.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 7



Besitzt Ihr einen **IBM***? Nennt Ihr zusätzlich auch noch 256 KByte, eine EGA- oder CGA-Karte sowie mindestens das MS-DOS 2.11 Euer Eigen? Ja? Dann dürft Ihr Euch bei* **VERMEER** *daran versuchen, die wertvollste Gemäldesammlung der Welt wiederzubeschaffen!* **ARIOLASOFT** *ist die Konvertierung auf den PC wirklich gut gelungen. Zwar vermag ich bei eingekauften Bildern immer noch nicht zu erkennen, ob ich nun einen Van Gogh, Gauguin oder einfach nur einen Pixelbrei auf meinem Bildschirm habe, aber immerhin sind wieder alle strategischen Features dabei, die das Programm in den anderen Versionen ausgezeichnet haben. Lediglich die ab und zu auftretenden Pieptöne hätte man unterbinden können, aber das stört auch nicht weiter. Da das Programm zudem vollständig in Deutsch ist (bis auf den Titel, der ist nämlich holländisch), dürft Ihr getrost zugreifen.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Ariolasoft



Es war einmal vor langer, langer Zeit, da sah ich einen der ersten Flugsimulatoren, die für die damals gerade boomenden Homecomputer entwickelt wurden. Sein Titel: **FLIGHT PATH 737***. Nie im Leben hätte ich daran gedacht, diesen Uralt-Klassiker noch jemals wiederzusehen. Aber nun ist es geschehen.* **ANCO** *hat den FLIGHT PATH 737 auf den* **Amiga** *umgesetzt! Dabei zeigt sich eindrucksvoll, daß alte Spiele noch lange nicht zum alten Eisen gehören müssen, wenn sie vernünftig umgesetzt werden. Auf dem Amiga bringt unser Opa nämlich einen recht guten Sample-Sound sowie eine vorteilhafte Maussteuerung und gute Flugsimulationseigenschaften auf die Beine, was man vielleicht von anderen Programmen dieser Art nicht unbedingt sagen kann. Wenn ich diese neue Fassung mit den alten vergleiche, dürfte eine Aufwertung mehr als gerechtfertigt sein!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Anco



Und hier haben wir ein nettes Spielchen für alle **IBM***'s, deren Besitzer auf Kartoffelschälen stehen:* **BOBO** *ist nämlich eingetroffen!* **INFOGRAMES** *hat sich redlich bemüht, dieses Knasti-Spiel mit Summer Games-Touch auch auf dem „großen" Rechner ansprechend rüberzubringen. BOBO hat nämlich immer noch Querstreifen auf seinem Knast-Jacket, hüpft ganz lustig durch die Gegend und konnte mich auch sonst vom Spiel her überzeugen. Leider haben die Programmierer auch daran gedacht, das Spiel mit Sound zu versehen, und das wirkt sich gefährlich*



auf die Funktionstüchtigkeit des Lautsprechers aus...

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Ariolasoft



Wie wär's mit einem kleinen Ratespiel? Okay? Na denn: Wie sieht ein Spiel wie **IKARI WARRIORS** *aus, wenn man das gesamte Game in einem Stück in einen 16 KByte-Rechner wie den* **C-16** *lädt? Na? Richtig geraten! Es sieht ziemlich übel aus...*
Ich weiß zwar nicht, was sich **ELITE** *bei dieser Umsetzung gedacht hat, aber ich schätze mal scharf, daß es da um die schnelle Kohle ging. Anders kann man sich die flackernden Sprites, blockgrafikähnlichen, öden Backgrounds und die stupide Animation wohl nicht erklären. Mußte denn wirklich alles auf einmal in den Speicher passen? Wesentlich vorteilhafter wäre es doch gewesen, mehrere Nachlader dranzuhängen oder das gesamte Spiel gleich für den Plus4 in Szene zu setzen. So aber kommt mir nur das kalte Grausen, wenn ich mir überlege, daß man für sowas auch noch ca. 30 Huhn ausgeben soll.*

Konvertierungsnote: -2

Muster von: 20



Gleichsam aus Urgoßvaters Klamottenkiste scheint **STARQUAKE** *für den* **IBM** *entsprungen zu sein, denn immerhin hat dieses ehemalige Bubble Bus-Game schon über zwei Jahre auf dem Buckel. Die neue Konvertierung dieses Labyrinth-Action-Klassikers läuft aber unter einem neuen Label namens* **MANDARIN***, was aber am Spiel selbst nichts geändert hat. Im Gegenteil: Auch auf dem IBM sind selbst die Grafiken und Sprites bis ins Detail identisch mit dem damaligen Fassungen. Schön gelungen ist die Animation des fliegenden Helden, der zudem noch „Türmchen" bauen oder sich auf Blumen durch die Gegend bewegen kann. Dagegen scheint die Aufgabe des kleinen Roboters, der vom Spieler gesteuert wird, gleichsam unmöglich: Neun verschiedenen Teile müssen gefunden werden, um einen Plantenkern zu stabilisieren. Interessiert?*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Mandarin



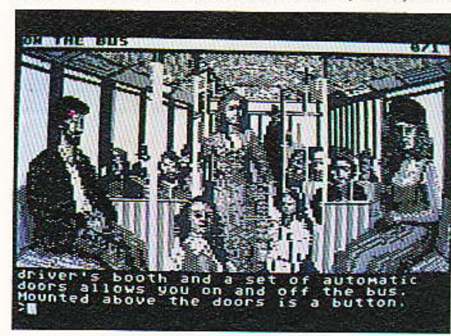
Ein lasches Spiel gibt's jetzt in einer laschen Konvertierung für einen leistungsfähigen Rechner: **CAPTAIN AMERICA** *für den* **Atari ST***. Na gut, die Grafiken wurden leicht verbessert, und der Sound ist ganz annehmbar, aber ansonsten erzeugt das Game bei mir ein leichtes Gähnen wie eh und je. Das muß wohl daran liegen, daß CAPTAIN AMERICA eher wie „Captain Chaos" ziellos durch die Gegend rennt, um Strategie- und Actionelemente vorzutäuschen. Der Titel ist dagegen wahrhaft bombastisch, denn der vollständige Name dieses* **GO!***-Programms lautet:* CAPTAIN AMERICA IN: THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN. *Das wär's aber auch schon mit den Superlativen bei diesem Spielchen...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7



Es freut mich ehrlich, Leute, daß ich endlich auch den Atarianer mit ihren XL's, XE's, und



wie sie auch alle heißen mögen, etwas anbieten kann! Ja, tatsächlich, denn jetzt gibt's **JINXTER** *für den* **Atari XL**! **MAGNETIC SCROLLS/RAINBIRD** *haben sich redlich bemüht, die riesige Textmenge und die Grafiken dieses erstklassigen Adventures gut auf den kleinen Atari rüberzubringen. Geladen wird natürlich von Disc, und das nicht zu knapp. Meiner Meinung nach sind die Grafiken etwas zu lieblos für diesen Rechner konvertiert worden, aber alles in allem reicht's auch bei diesem Game für eine Konvertierungs-Null. Zufrieden?*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 18

„No Budget" – Public Domain News

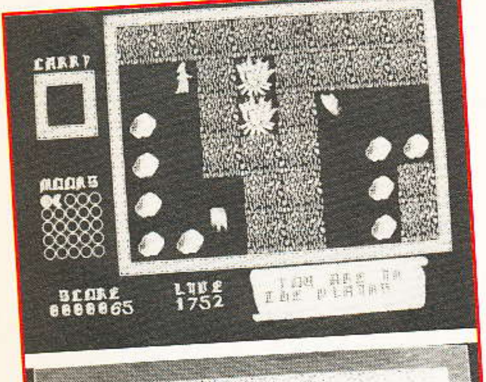
Buntes Angebot für Monochrome-ST

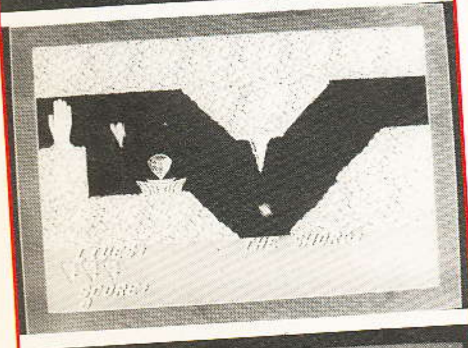
Für den Atari ST gibt's ja ne ganze Menge sehr guter Public-Domain- und Shareware-Software. Bloß – die ST-Fan-Gemeinde spaltet sich ja leider in zwei Lager: Die Leute mit Farbmonitor und die Monochrom-Besitzer. Letztere haben sich den Monochromen oft deshalb zugelegt, weil sie mit dem Gerät arbeiten wollten. Und wenn man dann doch mal spielen möchte, wird's schwierig. Aus diesem Grunde liegt der Schwerpunkt der PD-Seite diesmal beim Atari-ST mit monochromem Monitor.

Die Firma OHST SOFTWARE, NELKENSTR. 2, 4053 JÜCHEN 2, Tel.: 02164/7898, hat für den Monochromen eine wirklich starke PD-Reihe zusammengetragen. Viele Programme stammen aus der Reihe des ST-Magazins, aber eine ganze Menge kommt auch aus Dänemark und anderen Quellen. Den Schwerpunkt bei meiner „Stichprobe" habe ich diesesmal auf die Spiele gelegt, denn daß es sehr gute Anwendungen in diesem Bereich gibt, dürfte inzwischen allgemein bekannt sein. Natürlich kann man bei OHST auch Utilities aller Art bekommen. Ein umfangreicher Katalog, der auch kurze Beschreibungen der jeweiligen Disketteninhalte enthält, kann zum Preis von 5 DM bezogen werden.

Die Diskette kostet übrigens unabhängig vom Format sieben Deutsche Emm, ein Preis, der durchaus akzeptiert werden kann. Aber nun zu den wirklich guten Games für den s/w-ST. Da wäre als erstes ein Patience-Kartenspiel zu nennen, das man durchaus auch als „Profi-Programm" hätte vertreiben können. Mit dem vergleichbaren Amiga-Programm, MINDEN, kann das Public-Domain-Patience absolut mithalten. Die Spielkarten sind grafisch sehr gut dargestellt, und Optionen wie „Vorschlag" und „Verändern (Schummeln)" machen das Ganze sehr komfortabel.

In Sachen Strategie hätten wir da auch noch zwei Programme anzubieten, die Fans von HANSE usw. gut gefallen könnten. Es handelt sich dabei um einen „Hotel-Manager" und ein Programm, das sich „Fugger" nennt. Letzteres hat allerdings mit dem gleichnamigen Programm, das von uns in der MICROWELLE vorgestellt wurde, nichts zu tun. Was man beim Hotel-Manager machen muß, ist eigentlich ziemlich logisch: Personal einstellen und entlassen, Einrichtung kaufen und verkaufen, neue Zimmer anbauen, Service erweitern und Werbung machen, damit auch die Gäste kommen. Hier kann man so vorgehen, daß man z.B. eine „Absteige" zusammenbastelt, die nur Doppelzimmer mit den dazugehörigen Callgirls anbietet. Oder man entscheidet sich für eine Familienpension mit Kindergarten und guter Küche. Was Sie draus machen, entscheiden Sie beim Ausstatten der 20 Zimmer, mit denen jeder Hotelier beginnt. Etwas schwieriger als der Hozel-Manager ist das Spiel Fugger. Hier jongliert man wieder mit Geld, Waren und Gold – und geht schneller pleite als man es zunächst für möglich hält. Probieren Sie's aus!







◀ **Für Fans von Labyrinthspielen: Gildalad, Anduril und Maziacs**

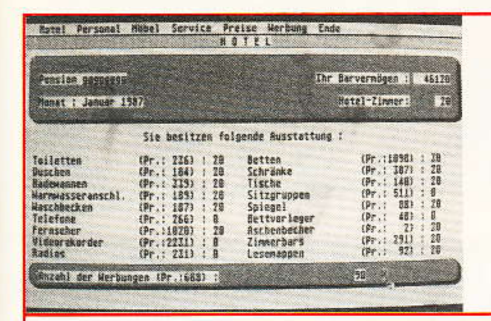
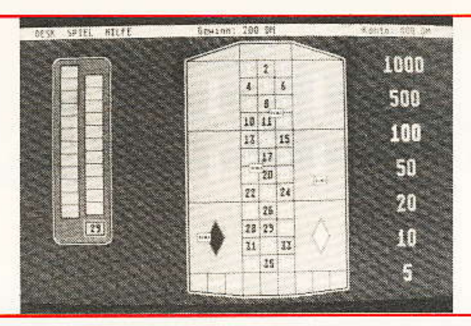
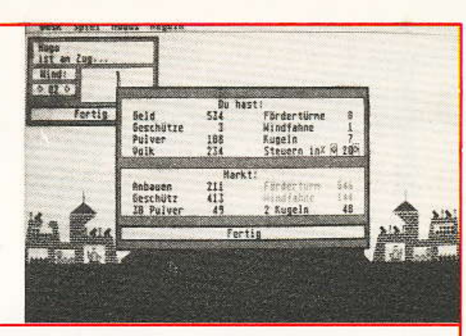








Denkspiele haben immer schon Anklang gefunden (von oben): Solitaire, Reversi, Quadrat und Sprengmeister. Manchmal ist aber auch „Wischi-Waschi-PD" dabei, wie dieses Programm rechts, das den Junggesellen anleitet, wie eine Waschmaschine zu füllen ist. ▶

Geschicklichkeits- und Glücksspiel und ein bißchen Ballerei (v.l.): Hotel-Manager, Roulette, Ballerburg

Für die Fans von Sportspielen sei ein Fußball-Manager erwähnt sowie ein Minigolf-Spiel. Letzteres ist grafisch zwar nicht besonders herausragend, und auch die Steuerung ist nicht gerade als „einfach" zu bezeichnen, aber man kann schon ganz gut Turniere mit mehreren Spielern ausfechten. Natürlich gibt's auch was für Baller-Fans und Fans von Labyrinthspielen mit einer Prise Action. Missile ist hier eine PD-Version des wohl allseits bekannten „Missile Command". Sehr schön und recht spannend ist das Game Ballerburg, wo sich zwei Spieler bzw. ein Spieler und der Computer gegenseitig beschießen. Hier müssen Windstärke und Windrichtung beachtet werden, damit man die gegnerische Burg dem Erdboden gleichmachen kann. Und natürlich darf auch das Geld nicht ausgehen. Ein besonders hübsches Labyrinthspiel mit sehr gut animierten, großen Figuren ist Maziacs. Hier steuert man eine Figur, die in dem Labyrinth gegen Spinnen kämpfen muß, um die überall verstreuten Gefangenen befreien zu können. Außerdem muß Nahrung aufgenommen werden, und wenn man nichts tut, dann pennt die Figur einfach ein. Gut gemacht!

Und wer gern die verschiedensten Höhlen untersucht, der sollte Gildalad oder Anduril einladen. Hübsche Grafiken entschädigen für die zum Teil sehr umständliche Steuerung per Maus bzw. Tastatur.

Sehr empfehlenswert sind auch die verschiedensten Denkspiele wie Reversi, Sprengmeister, Solitair, Quadrat, usw. sowie einige kleine Spielchen wie Snake, Boulder Dash (grafisch alles 'n bißchen klein geraten) oder z.B. Roulette.

Wer auf Sprüche ohne Hirn steht, kann sich an einem deutschen Textadventure versuchen, bei dem der Spieler seinen Hund aus den Klauen einer gewalttätigen Musik-Gruppe retten muß. Meine Meinung: Vulgär und einfallslos, wer aber meint, das besitzen zu müssen...

Unter die Kategorie „hirnig" fällt auch ein Spiel, das sich „Minenfeld" nennt. Der Spieler führt eine Figur durch ein Feld, und wenn da zufällig eine Mine auf dem Weg ist, wird der „Hugo" (die Spielfigur) „verheizt" usw., bis man keinen „Hugo" mehr hat, den man „vermasseln" kann. Toll, nicht?

Aber nur diese beiden Spiele sind als Verriß zu bezeichnen. Die anderen sind zum Teil von hervorragender Qualität.

Insgesamt kann man nur dazu raten, sich den Katalog mal zu gönnen, denn die fünf Märker lohnen sich auf jeden Fall, und wenn Sie sich die Fotos zu den genannten Programmen anschauen, dann wissen Sie auch schon, was Sie bei den Programmen in etwa erwartet. Mir hat das meiste gut gefallen. Treffen Sie Ihre Auswahl!

Martina Strack

PD-Bezugsquellen

Buchhandlung Werner Finke
Postfach 131545, 5600 Wuppertal 1
Atari ST
5 bis 7 DM/ Tel.: 0202/454220

ComFood Software GmbH
Am Rohrbusch 79, 4400 Münster
IBM und Kompatible, CP/M
Tel.: 02534/7093

Computer-Software Ralf Markert
Balbachtalstr. 71, 6970 Lauda
Atari ST
Katalog gegen 0,80 DM Porto,
Tel.: 09343/8269

Computerversand
Peter Bergler
Peter-Dörfler-Str. 8a
8948 Mindelheim
Atari XL/XE
20 DM jährlich für
12 Monatsausgaben
einer doppelseitigen Disk.
Tel. 08261/4653

Digital Marketing
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven 2
C-64
5 DM plus 2 DM Versandkosten, bei
Nachnahme plus 2 DM Gebühr
Tel.: 02435/2086

Ecosoft Economy Software AG
Postfach 1905
7890 Waldshut-Tiengen
IBM und Kompat., ST, C-64/128,
Amiga, Apple 2 und Mac
zwischen sieben und 17 DM,
system- und mengenabhängig
Tel.: 07751/7920

Ecosoft Economy Software AG
Villa Domingo
6981 Astano, Schweiz
IBM und Komp., ST, C-64/128,
Amiga, Apple 2 und Mac
zwischen 8 und 12 Sfr,
system- und mengenabhängig
Tel.: 091/732813

Elektronik-Technik
Tannenweg 9, 2351 Trappenkamp
C-16/C-16+4/C116
29,50 DM, ab 5 Stck. 15% Rabatt,
ab 10 Stck. 20%, ab 15 Stck. 25%,
plus 6,80 DM Versandkosten
Tel.: 04323/3991

Freesoft Kopierstudio Huber
Erbsenlachen 52
7730 VS-Villingen
C-64
3,50 DM bis 4,50 DM + 6DM Porto
und Verpackung (entfällt bei
Vorauskasse),
Mindestbestellwert 20 DM
Tel.: 07721/53036

Hard- & Software Robert Osten
Marbacher Weg 17
2800 Bremen 1
Atari XL/XE
6 DM + Versandkosten,
Staffelpreise,
Katalogdisk gegen 1,50 DM
in Briefmarken

Herbert Müller PD-Service
Dorfstr. 1
8852 Rain-Unterpaiching
Amiga
3,95 bis 7 DM,
mengenabhängig,
Katalog 8,50 DM,
Abo-Service

Jürgen Schulten
Grenzstr. 58
4018 Langenfeld
Atari ST
6 DM

KE-Soft Kemal Ezcan
Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Atari XL/XE
5 DM

Kirschbaum Software
Kronau 15
8091 Emmering
IBM und Kompatible
(PC-Sig Library)
Programmabhängig
Tel.: 08067/1051

M.A.R., Peter Ramscher's
Computershop
Weidengasse 41
1100 Wien / Österreich
Amiga
60 ÖS einzeln,
ab 20 Stck. 50 ÖS je Stck.
Tel.: 0222/621535

Martin Kotulla
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Schneider-CPC,
Joyce, C-128
30 DM pro Disk.
Tel.: 0911/303333

MLS Computer
Sonnenblickallee 9
3550 Marburg
IBM und Kompatible
Paket à 250 DM
(ca. 5 DM pro Disk)
Tel.: 06421/23048

Ohst-Software PD-Service
Nelkenstr. 2
4053 Jüchen 2
Atari ST
7 DM + 5 DM Versandkosten bei
Bestellungen unter 100 DM,
Katalog: 5 DM,
Abo-Service,
PD-News: 2 DM
Tel.: 02164/7898

PD-Versand Ossowski
Veronikastr. 33
4300 Essen
Amiga
4,50 DM bis 7 DM,
mengenabhängig,
Abo-Service
Tel.: 0201/788778

Redysoft Software GmbH
Postfach 1261
8150 Holzkirchen
IBM und Kompatible
ca. 10 DM
Tel.: 08024/8131

Stefan Küppers
Leverkuserstr. 39
5630 Remscheid 11
Atari XL/XE
5 DM
Tel.: 02191/63443

The Art of Games
Lützowstr. 109 a
5800 Hagen 1
Atari XL/XE
15 DM inkl. Verpackung
und Versand

Thomas Köstner
Becherletzenstr. 25
7070 Schwäbisch-Gmünd
Atari ST/Mac-Emulator-PD
5 DM
Tel.: 07171/69671

Titanic-Supersoft
Friedrich-Ebert-Str. 166b
5600 Wuppertal 1
Amiga
6 DM,
Rabatt bei Mehrabnahme
Tel.: 0202/312499

Verlag Rätz Eberle
Melanchthonstr. 75/1
7518 Bretten
Atari XL/XE
10 DM
Tel.: 07252/3058

Die Firma Elektronik-Technik, Trappenkamp, hat ihr PD-Programm für den C-16 um 12 Disketten vergrößert und im Zuge gestiegener Nachfrage die Preise gesenkt. Eine Diskette kostet jetzt 10 DM weniger, also 29,50 DM. Bei Abnahme von 5 Disketten wird ein Rabatt von 15% gegeben, bei 10 Stück 20% und bei 15 Stück 25%. Die Versandkosten betragen pro Lieferung 6,80 DM. Von den neuen Disketten enthalten 10 Stück Anwendungsprogramme, bei zweien handelt es sich um ungarische Freiprogramme.

Eine Erweiterung ihres PD-Programmes vermeldet die Firma Digital Marketing, Hükkelhoven. Inzwischen können ca. 30 Disketten für den C-64 dort bezogen werden.

Teuflisch gute Spiele in der





„Spielhölle nein – teuflisch gute Spiele ja!" Diesen Slogan entdeckte ich zu meiner Freude auf Plakaten, die die Wände einiger Spielhallen zieren. Ein Beweis mehr, daß die ASM-Spielhalle bei allen Betroffenen auf Interesse gestoßen ist. Man spricht halt über diese Rubrik, was uns natürlich zufriedenstellt. Da von Spielhölle nicht mehr die Rede sein kann, konzentrieren wir uns weiterhin auf die teuflisch guten Spiele, die in dieser Ausgabe wieder reichlich vertreten sind. Außerdem werde ich natürlich wieder akute Fragen so gut wie möglich zu beantworten versuchen. Hierbei werdet Ihr mit Sicherheit verblüfft sein, welch großen Einfluß Ihr bei der Auswahl der Geräte habt, die im Endeffekt in fast jeder Spielhalle zu finden sind. Das bezieht sich auch auf die Umsetzungen für die Homecomputer. Schaut also rein, in die Spielhalle!

In dieser Doppelausgabe geht es um wahnsinnig viele Pferdestärken. Geschwindigkeit ist also angesagt! Dabei kann es richtig in Arbeit ausarten. So ist der Traum eines jeden Rennfahrers, in der Formel 1 an den Start gehen zu können. Vielleicht sogar ein Rennen zu gewinnen. Doch bis dahin ist es bei **Chequered Flag** von **Konami** ein sehr langer Weg. Immerhin ist erst das dritte Rennen die „Königsklasse" der Rennwagen. Zuvor muß man erstmal sein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Dies geschieht wie folgt: Jeder fängt mal klein an, so auch unsereins. Wenngleich es schon beim ersten Qualifikationsrennen ganz schön zur Sache geht. Man startet nämlich beim Stock-Car-Rennen, wo gleich ordentlich die Fetzen fliegen. Den schnellsten Ofen hat man nicht gerade unter sich, dafür geht es aber auch schon hier verdammt eng zu. Mit Blick aus der Vogelperspektive gilt es nun, das richtige Gefühl für Gas, Bremse, Schaltung und Lenkung zu erlangen. Dies sollte recht schnell geschehen, da der Kurs mit seinen Haarnadelkurven nicht gerade einfach ist. Unfälle oder Kollisionen sind da keine Seltenheit, womit ich auf eine weitere Neuerung zu sprechen komme. Der Realität bei „großen Rennen" entsprechend kann man das Schlimmste noch abwenden, indem man einen Boxenstop einlegt. Angefallene Schäden, die durch eine Signallampe angezeigt werden, können somit durch einen Boxenstop behoben werden. Sei es ein Reifenwechsel, Maschinenschaden oder einfaches Nachtanken – wird alles von der Boxencrew erledigt. Bei der Einfahrt in die Box ändert sich auch die Grafik, die sich während der Boxenarbeiten nur auf das eigene Fahrzeug beschränkt. Hat man trotz aller Sorgen nun endlich die Qualifikationsrunden erfolgreich abgeschlossen, kommt es zum eigentlichen Stock-Car-Rennen. Hier heißt es nun, auf Teufel komm raus zu rasen, um die nächste Runde zu erreichen. Dort erwarten einen nämlich die Sportwagenprototypen. Der Vertrag im neuen Rennstall kommt einem ja sehr gelegen, aber die eigentlichen Spielschwierigkeiten werden erst jetzt deutlich. Der neue Schlitten hat neben der höheren Geschindigkeit ein ganz anderes Fahrverhalten. Jetzt kann man nur hoffen, daß man sich schnell genug umgewöhnt, da sonst alle Mühe umsonst war. Aber was ein echter Heizer ist, der kommt mit jedem Wagen klar. Null Problemo! Auch das entscheidende Rennen bei den Prototypen wird erreicht. Jetzt noch einen Sieg, und ich darf in der Formel I starten – geschafft! Meine Güte, hier geht's aber ab. Kein Wunder, daß es mich in einer der tückischen Kurven zerreißt. Schnell an die Box, bevor das Rennen für mich vorzeitig beendet ist. Ach du Schande, da ist es passiert. Jetzt ist mir doch tatsächlich das neue Fahrverhalten zum Verhängnis geworden. Auf dem Weg zur Box hatte ich es etwas zu eilig! Logische Folge: Ich brause an der Boxeneinfahrt vorbei und scheide aus. Paßt also auf, wenn es Euch erwischt hat. Man ist schneller dran vorbei, als man denkt. In der Ruhe liegt der Weg zum Erfolg. Dennoch dürfte dieses Spiel von seinen Spielmerkmalen ein ganz großer Erfolg werden. Es sind so viele Tücken eingebaut, daß dieses Fahrspiel nicht nur äußerst schwierig ist, sondern auch zu keiner Zeit langweilig wird.



Foto: Vindicators von Atari

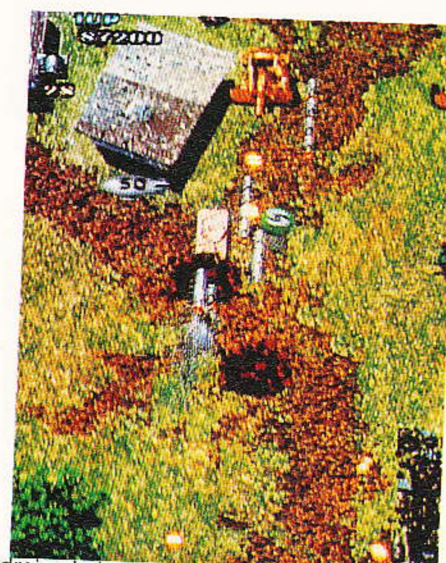


VINDICATORS™



Mit einer Menge Pferdestärken hat man es auch bei **Vindicators** von **Atari** zu tun. Hier nimmt man nämlich in einem kleinen süßen Panzer Platz. So klein und niedlich er auch aussehen mag, er hat eine verdammt große Durchschlagskraft. Doch leider reicht selbst die nur selten aus, um dieses Spiel auch allein erfolgreich zu beenden. Womit erwähnt sei, daß man dieses Game besser zu zweit spielen möge. Gemeinsam geht halt alles etwas leichter. Wenngleich auch zwei Leute bei diesem Spiel ihre Schwierigkeiten haben werden. Die Schwierigkeiten setzen sich aus mehreren Dingen zusammen. Neben den üblichen Gegnern, die auf einen zusteuern und aus allen Rohren feuern, bereiten gerade die fest in den Räumen installierten Kanonen Ärger. Teilweise hat man das Gefühl, daß es gar keinen Ausweg mehr gibt. Ganz zu schweigen von der Tatsache, daß man noch nicht einmal mehr orten kann, woher die Schüsse eigentlich kommen. In solch einer Situation soll man dann auch noch für die nötigen Spritreserven sorgen. Weiß Gott kein einfaches Unternehmen! Schon gar nicht, wenn man sich allein auf diese Tortur begeben sollte. Bei zwei Spielern kann einer wenigstens noch ein wenig Deckung geben. Hat man die erste Hölle überstanden, taucht ein Auswahlmenü auf, in dem man seine Waffen wählen kann. Hier empfiehlt es sich, eine unterschiedliche Wahl zu treffen, da keiner weiß, was auf ihn zukommt. Nach dem Motto „Sei nicht feige, laß mich hinter den Baum" sollte man auch immer den Stärkeren der beiden Spieler nach vorn schicken. Klarer Fall, von dort geht die größte Gefahr aus. Wer allerdings in jeder Situation genau das Richtige tun möchte, der sollte sich zu Spielbeginn erst einmal mit der Steuerung vertraut machen. Diese ist einem echten Panzer sehr ähnlich und bedarf einiger Eingewöhnungszeit. Sieht zumindest ganz nett aus, und hat man sich erst einmal eingespielt, bringt es gerade zu zweit eine Menge Spielspaß. Selbst wenn einem nach bestandener Runde schon die Schweißperlen auf der Stirn stehen.

In ähnlicher Weise wird man von einem anderen Spiel gefordert. Die Feuertaste hat auch hier die größte Bedeutung. Dabei dreht es sich um ein echtes Ballergame der Marke **Taito. Twin Eagle** nennt sich der Knüller, dessen Platine frisch aus Japan zwischen meine Testerfingerchen geriet. Schneller kann man Spielhallenhits nun wirklich nicht testen. Daß es ein Hit wird, davon bin ich fest überzeugt. Gründe gibt es für diese Prognose genug. Da wäre zum einen die ausgezeichnete Grafik. Aus der Vogelperspektive steuert man seinen Hubschrauber über die feindlichen Gebiete. Diese erinnern sehr stark an Urwaldmissionen in Vietnam. Mit entsprechender Geschwindigkeit (die variabel ist) kommen einem zu Dutzenden die feindlichen Einheiten entgegen. Dabei muß man seine Augen überall haben, weil der Gegner am Boden wie in der Luft mit schweren Geschützen aufwartet. Gelegentlich kann es einem einfach zu viel werden, gäbe es nicht eine Magic-Taste. Diese läßt sich allerdings nur



dreimal einsetzen, dann ist Schluß. Ab diesem Zeitpunkt bleibt nur der Kampf um jeden Preis. Hier und da tauchen auch Bonussteinchen auf, die zum Beispiel eine stärkere Feuerkraft verschaffen. Die hat man auch bitter nötig, wenn man sich nicht mehr auf die Wunder-Taste verlassen kann. Sollte es jemandem tatsächlich gelingen, die erste Hürde zu nehmen, wird er seinen Augen nicht trauen. Was in der Bonusrunde an Geschwindigkeit auf einen zukommt, hat mit Pferdestärken nichts mehr zu tun. Wer hier noch absolut gezielte Reaktionen angibt, der muß ein Wunderbursche oder ein Aufschöpper sein. Es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein, bis diese Runde beendet ist. Ich habe jedenfalls noch keinen gesehen, der hier mit viel Glück durch kam. Ein Grund mehr, sich dieser Herausforderung zu stellen. Ob jemand bei diesem Spiel alle Level schaffen wird, wage ich zu bezweifeln. Sicher scheint nur die Tatsache, daß dieses Spiel mit einer gelben Plakette versehen wird.





Womit ich auch schon bei einem recht interessanten Thema gelandet bin. Auf vielfachen Wunsch der Spielhallenleser habe ich einmal nähere Auskünfte in Sachen Auswahlkriterien zusammengetragen. Fangen wir mal vorn an, bei der Einfuhr der Geräte bzw. Spielplatinen. Was für den Homecomputerbereich die Indizierungsstelle, ist die **ASK** für die Automatenaufsteller. ASK steht in diesem Falle für **Allgemeine Selbstkontrolle.** Dieses Gremium entscheidet, welche Plakette für das Spiel in Frage kommt. Bei diesen Plaketten unterscheidet man zwischen Grün, Gelb und Rot. Ein Spiel wie Pac-Mania wird zum Beispiel mit einer grünen Plakette versehen, weil es überall aufgestellt werden kann. Überall soll in dem Falle besagen, daß man es auch durchaus in einer Gaststätte finden kann. Leider kommen solche grünen Papierchen viel zu wenig vor, was aber nicht an der Beurteilung, sondern an den Spielen liegt. Am häufigsten findet man halt die Spiele, die mit einer gelben Marke bestückt sind. Hierbei handelt es sich um Spiele, bei denen kräftig geballert werden darf. Diese Games findet man ausschließlich in Spielhallen, wo der Zutritt unter 18 Jahren nicht erlaubt ist. Gerade in letzter Zeit ist man diesen Kontrollen etwas gewissenhafter nachgekommen. Recht so! Bleibt natürlich die Frage offen, wofür die rote Plakette dienlich ist? Spielgeräte, die damit markiert sind, findet man nicht in unserem Land. Die „geächteten" Spiele gehören zu der Kategorie „geschmacklos", „brutal" und „mies". Warum werden dann solche Spiele entwickelt?



Ganz einfach, andere Länder unterliegen nicht diesen Einschränkungen. Naja! Ihr könnt ja mal ein Auge auf die Spielgeräte werfen, vielleicht entdeckt Ihr ja doch ein schwarzes Schaf.

Sind die Geräte erst einmal im Lande, entscheidet meist nur noch Ihr, ob ein Spiel für jeden zugänglich wird. Bevor das Spiel geordert wird, werden fünf Testgeräte beliebig aufgestellt. Wird häufig daran gespielt, bleibt es nicht bei den Testgeräten, denn dann kann sich jeder versuchen. Somit hängt es immer von den Leuten ab, die im Endeffekt die Kunden sind – also Ihr! Bessere Beurteilungen kann es nicht geben! Natürlich muß gelegentlich eine kurzfristige Entscheidung getroffen werden, aber auch die werden von Leuten mit dem entsprechenden Einfühlungsvermögen getroffen. Somit erklärt sich auch die Tatsache, daß Ihr nicht ganz unbeteiligt an der Auswahl der Umsetzungen für den Homecomputer seid. Je größer der Andrang in der Spielhalle ist, desto wahrscheinlicher ist die Umsetzung eines Spiels. Ihr seht, es liegt alles an Euch, dem Endkunden.



Zuguterletzt möchte ich noch einmal auf Pferdestärken zu sprechen kommen. Diesmal steigen wir direkt in das Formel-I-Geschehen ein. Mit **Continental Circus** von **Taito** wird dies zum echten Genuß. Obwohl die Konstruktion des Spielgeräts zunächst einiges Aufsehen erregt. Dieses Rennspiel ist nämlich mit einer 3D-Grafik bestückt. Deshalb hat man in Augenhöhe eine verstellbare 3D-Brille angebracht, wenngleich hier erst einmal asiatische Maße Pate standen. Ein etwas größerer Bursche hätte da wohl schon seine Schwierigkeiten gehabt. Aber, alles kein Problem für die **NOVA** aus Hamburg, die sich schon etwas einfallen läßt, um dieses Gerät jedem zugänglich zu machen. Doch kommen wir zum eigentlichen Spiel. Dem Aufwand entsprechend sind die Grafiken absolut spitze, was unschwer auf den abgebildeten Fotos zu erkennen ist. Auch die Spielanlage ist so gewählt, daß Langeweile wohl kaum aufkommen dürfte. Man bekommt auf eindrucksvolle Weise das Gefühl vermittelt, wirklich beim Großen Preis von Monaco dabei zu sein. Der Stadtkurs hat seine ganz besonderen Reize. Gerade wenn man den Tunnel durchfährt, ist man für einen Augenblick durch den Helligkeitswechsel irritiert. Da kann man sich vorstellen, wie den richtigen Formel-I-Piloten zumute sein muß. Desweiteren kommen die Witterungsbedingungen erschwerend hinzu. Auf regennasser Fahrbahn muß man halt etwas vorsichtiger zur Sache gehen. Ganz entscheidenden Anteil am Sieg kann auch die Boxencrew haben, die absolut gut eingespielt ist. Die kommt nämlich zum Einsatz, wenn der Wagen einen Defekt aufweist und nicht mehr sehr weit von der Boxeneinfahrt entfernt ist. So kam es einige Male vor, daß ich mit brennendem Motor in die Box gebraust kam und die Crew blitzschnell mit dem Feuerlöscher da war. Grafik und Sound unterstützen dieses Ereignis in fabelhafter Weise. Doch leider mußte ich trotzdem sehr bald ausscheiden, da ich mit einem umherspringenden Reifen in Kontakt kam. Der anschließende Dreher ließ mich mit dem defekten Motor nicht mehr bis in die Box kommen, so daß dieses Rennen ohne mich beendet werden mußte. Natürlich konnte ich es nicht bei so einem deprimierenden Ausscheiden belassen, so daß ich noch einige Zeit in meinem Formel-I-Schlitten verbrachte. Bei allem Spielspaß soll jedoch ein kleiner Nachteil nicht unterschlagen werden. Mal eben ein wenig zuschauen ist nicht, da sich dieses Spiel nur mit einer 3D-Brille verfolgen läßt. Wer trotzdem einen Blick auf den Bildschirm werfen möchte, muß mit Kopfschmerzen rechnen, da das Flackern die Augen sehr strapaziert. Wer bei diesem Spiel was sehen möchte, der muß schon etwas investieren.







So, das war's auch schon wieder! Die Gewinner unseres Wettbewerbs findet Ihr dann in der nächsten Ausgabe. Wer den Haupttreffer gelandet hat und was es neues in den Hallen demnächst geben wird, könnt Ihr in der nächsten ASM erfahren, die dann wieder im normalen Rhythmus erscheint. Tschüß denn!

SECRET SERVICE

Hallo auch! Dann wollen wir mal wieder ein neues Vorwort basteln: Das muß alles rein: 1. Großes Lob an alle wackeren Tip-Einsender (ist hiermit weitergeleitet, wer noch was hat: Tronic Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege), 2. An alle SEGA- und Nintendo-Spieler: Wenn Ihr Tips habt, die wir noch nicht veröffentlicht haben: Die Trip-Kiste hat sich erschrekkend geleert! (schwingt Euch an den Schreibtisch), 3. Danke für die rege Beteiligung an der „Hint-Hunt"-Ecke (weiter so!!). So, das muß ich jetzt nur noch ausformulieren. Wie wär's damit: Viel Spaß beim neuen SECRETSERVICE, Euer Uli!

Und hier **der** Tip für das brand(t)-heiße C-64-Modul **JACK ATTACK**: Zuerst „Restore" drücken, dann mit einer Hand „CTRL", „Shift" und „C=" (Commodore-Taste) gedrückt halten. Mit der anderen Hand drücken wir nun „Return". Nachdem wir dies getan haben, drücken wir mit der Nase die Tasten „1" und „F1" (oder vielleicht mit einem Ohr?). Jetzt brauchen wir nur noch den linken Fuß, um „AgKFhJF" schreiben zu können. Wenn nun immer noch nicht „Cubik, anyone?" auf dem Bildschirm steht und man den Feuerknopf drückt, braucht man als nächstes einen Orthopäden und einen Psychiater (oder ein ASM-Abo), denn dann kann man nicht wahnsinnig viele Levels anwählen. Der Tip in diesem Ramsch kam von Christian Pesch aus Solingen.

Wenn man bei **THRUST** auf dem Atari ST die „ESC"-Taste drückt, wird das Spiel nicht richtig unterbrochen, sondern man kommt einen Level weiter und bekommt die gesamte Punktzahl gutgeschrieben. Tschüssi Magic!

★★★★★★★★★★★★★

Und wieder „kurz vor Schluß" kommt ein kleiner Patch für einen 16-Bitter (wär' doch hübsch, wenn wir öfter mal so etwas hätten, oder?). Dieser hier stammt von Ronald Streibel aus Durlangen und hilft einem bei **EMERALD MINE** auf dem Amiga weiter. Danke Ronald!

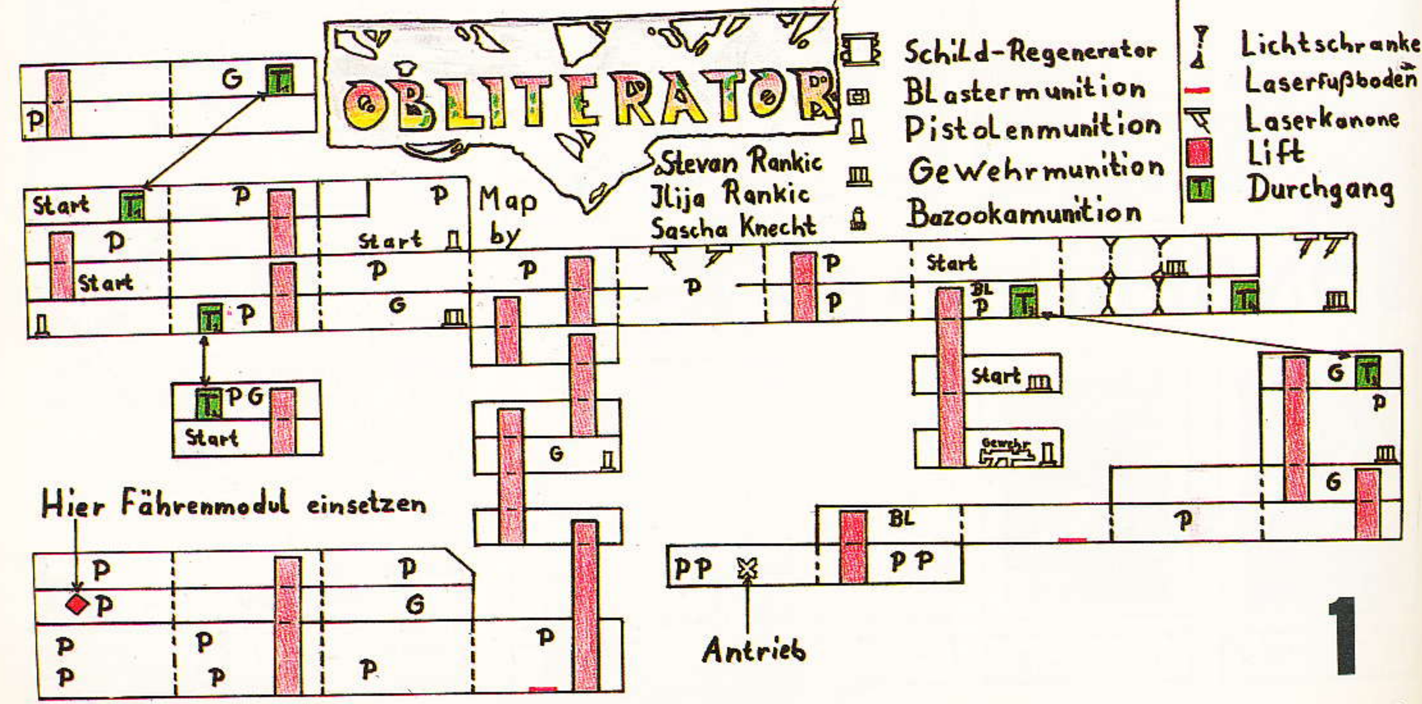
```
'Patch zu EMERALD MINE für Amiga-Basic
name.nr=1      '1-10: single, 11-20: team
max.level=80  '0-80
adr%=name.nr*26-13
code%=max.level+17 XOR 7*adr%+101 AND 255
OPEN "df0:nam" AS 1 LEN=1
FIELD #1,1 AS zch$
LSET zch$=CHR$(code%)
PUT #1,adr%+1
CLOSE #1
END
```

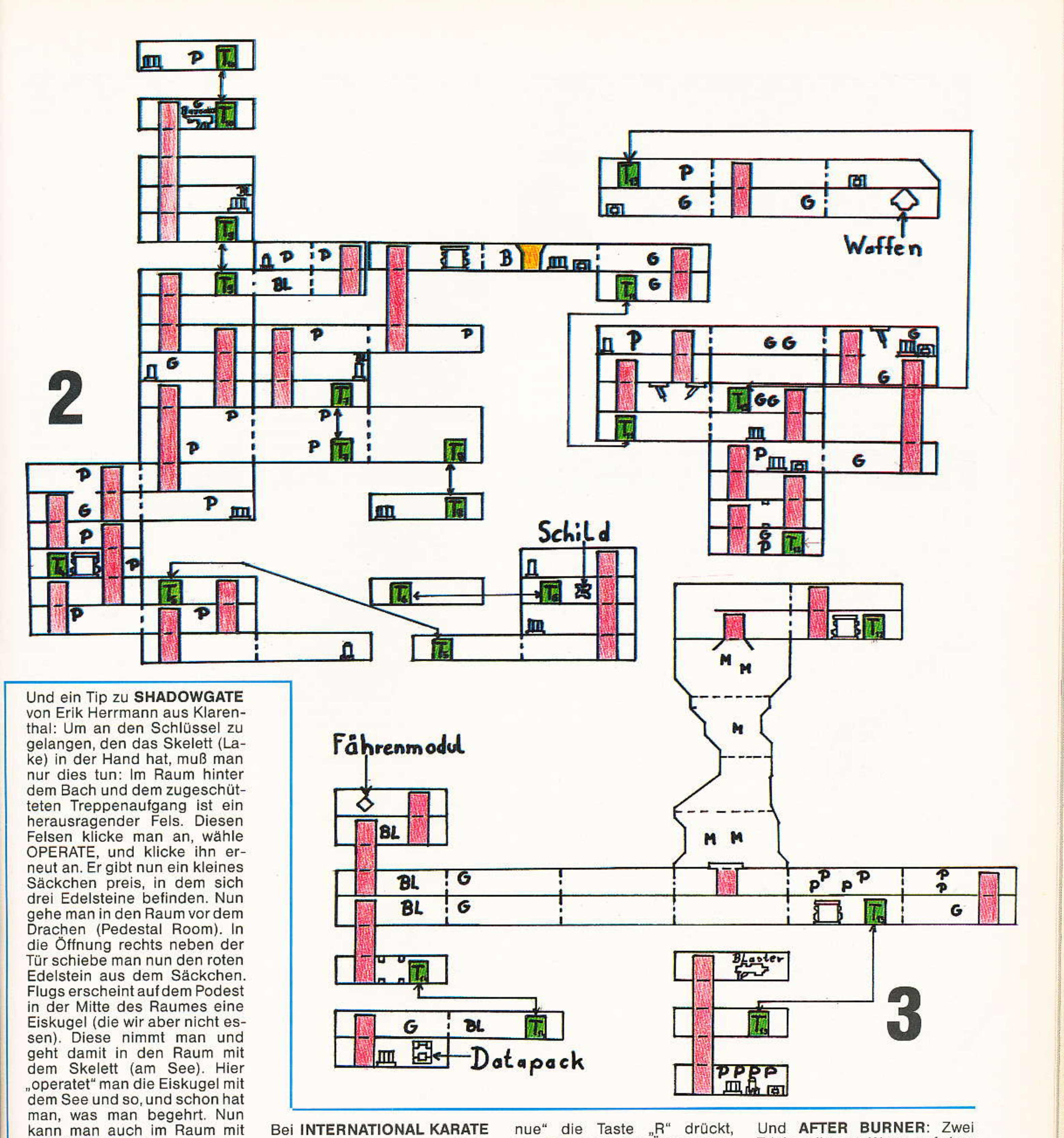
Dabei wird in der Namensliste der bisher erreichte Level (Handicap) für den Namen mit der Nummer name.nr durch den Wert max.level ersetzt. Für Team-Namen gelten dabei die Nummern 11 bis 20.
Vorgehensweise: Amiga-Basic aufrufen, Programm eingeben, Diskette EMERALD MINE einlegen (ohne Schreibschutz), RUN.

Gute Sache! Von Stevan Rankic aus Neckartenzlingen (huijuijui) haben wir den folgenden Plan samt dazugehörigen Tips für das Game **OBLITERATOR** gekriegt. Unser Dank geht auch an die Leute, die ebenfalls eine solche Karte gezeichnet und uns zugesandt haben (mer könne awwer nur aane abdrugge, seid ned bös).
P bedeutet: Monster bzw. Androiden mit Pistole vernichten.
G bedeutet: siehe oben mit Gewehr vernichten.
Bl bedeutet: siehe oben mit Blaster vernichten.
B bedeutet: Hindernis (gelb) mit Bazooka wegsprengen.
Start bedeutet: einer der Starpunkte, den das Programm festlegt.

- Wenn Laserkanonen aus der Decke schießen, dann immer einen oder mehrere Salti durchführen, um nicht getroffen zu werden.

- Bei Munitionsmangel kann man einen Raum, in dem sich Munition befindet, mehrmals betreten und sich bedienen.
- Durch Lichtschranken kommt man mit einem Salto. Falls das nicht funktioniert, aus dem Raum gehen und wieder rein. Die Lichtschranke ist dann weg.
- Laserfußboden mit einem Sprung überwinden.
- Möglichst viele Punkte sammeln, um nach dem Auffinden der fünf Teile mehr Zeit zum Flüchten (zur Fähre) zu haben.
- Wenn man zur Fähre flüchtet, keine Zeit mit Aufsammeln von Munition oder Sonstigem vergeuden. Außerdem möglichst nicht auf Gegner schießen, sondern mit Salti den Schüssen ausweichen.





Und ein Tip zu **SHADOWGATE** von Erik Herrmann aus Klarenthal: Um an den Schlüssel zu gelangen, den das Skelett (Lake) in der Hand hat, muß man nur dies tun: Im Raum hinter dem Bach und dem zugeschütteten Treppenaufgang ist ein herausragender Fels. Diesen Felsen klicke man an, wähle OPERATE, und klicke ihn erneut an. Er gibt nun ein kleines Säckchen preis, in dem sich drei Edelsteine befinden. Nun gehe man in den Raum vor dem Drachen (Pedestal Room). In die Öffnung rechts neben der Tür schiebe man nun den roten Edelstein aus dem Säckchen. Flugs erscheint auf dem Podest in der Mitte des Raumes eine Eiskugel (die wir aber nicht essen). Diese nimmt man und geht damit in den Raum mit dem Skelett (am See). Hier „operatet" man die Eiskugel mit dem See und so, und schon hat man, was man begehrt. Nun kann man auch im Raum mit den drei Spiegeln beruhigt den mittleren Spiegel mit dem Hammer zerschlagen. Wo es gerade soviel Spaß macht, machen wir doch gleich weiter. Noch einer: Nachdem man die Eingangshalle passiert hat, gelangt man in einen Korridor, der nach rechts abzweigt. In der Wand, auf die man frontal blickt, ist in der linken unteren Ecke ein loser Stein. Und auch eine linke Fackel kann man „operaten" (was?). Hm, das war's mal wieder. Ciao.

Bei **INTERNATIONAL KARATE** auf dem C-64 kann man mittels einiger Pokes ein paar Dinge manipulieren: Haarfarbe: POKE 7154, 0-15; Körperfarbe: POKE7159,0-15; Trikotfarbe 1: POKE 2920,X; Trikotfarbe 2 POKE 2931,X; Für X kann man (laut Einsender) folgende Werte einsetzen: 0, 1, 2, 3, 7, 11, 15, 22, 23, 27, 58, 80, 82, 98, 106, 110. Neustart erfolgt mit „SYS 2112". Thanx to Jeurgie!

★★★★★★★★★★★★★★

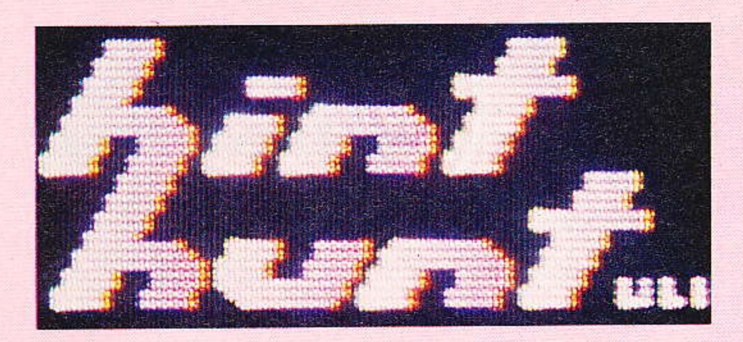
Wenn man bei **LEADER BOARD** im „Select Player Menue" die Taste „R" drückt, kommt man in den Übungsmode.

★★★★★★★★★★★★★★

Ja Freunde, obwohl **GLOBAL DEFENSE** nur für einen Spieler bestimmt ist, kann man es auch zu zweit spielen. Um mit dem Spiel zu beginnen, muß man Joypad 1 nach rechts und seine Taste 2 oder Joypad 2 nach links und seine Taste1 drücken. Jetzt kann sich ein Spieler den Satellit vornehmen, während sich der andere aufs Ballern konzentriert.

Und **AFTER BURNER**: Zwei Tricks gibt es: Wenn auf dem Screen die Botschaft „Game Over" erscheint, drückt man das Joypad nach oben, sowie seine Tasten 1 und 2 gleichzeitig. So kann man 3mal nacheinander das Spiel in der zuletzt geflogenen Runde fortsetzen. Um bis in die zwölfte Runde keinen Jet zu verlieren, muß man bei Anflug der Luft- Luft-Raketen nach links oder rechts (Gag?) ausweichen. Dies alles von Peter Ott aus Albstadt.

★★★★★★★★★★★★★★



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Aus Achim, und zwar von Volker Niemeyer, erreichte uns folgende Frage zu **DUNGEON MASTER:** Wie geht es weiter, wenn man vor dem Gitter ohne Schloß steht, neben dem sich ein Brunnen mit der Inschrift „Diese Fontäne erfüllt Dir einen Wunsch" befindet?

Udo Wolfgramm aus Plein sucht Hilfe für **PHANTASIE II** auf dem C-64. Folgende Fragen hat er: Was fange ich mit der Zahl „83" an? Wo finde ich die Monster 1,5,7,8 und den Ice Dragon? Wie kann ich Pluto in seinem Schloß besiegen? Gibt es einen Weg in Plutos Menagerie, der nicht über die Lava führt? Wer kennt sich mit den Zaubersprüchen aus?

Jens Krautscheid aus Armstorf kommt bei **ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD** nicht an die Schätze ran (rosa Sternchenkisten). Was ist da los?

Eine Frage zu dem „topaktuellen" Game **THE HOBBIT** gibt's auch noch. Sie kommt von Klaus Rotter aus Neumarkt St.-Veit: Wie kann man verhindern, daß einen der „nasty Goblin" immer wieder in den „Goblins Dungeon" (im „Misty Mountain") wirft?

Bei **JACK THE NIPPER II** kommt Christoph Bauer aus Rotal nicht weiter: Was macht man mit dem Tarzan, der in den Lianen hängt und schläft? Was macht man mit dem Ebenbild von Jack, das man im Tempel findet?

Einen Tip oder einen Poke, um bei **STREET HAWK** aus dem ersten Level zu kommen, sucht Torsten Klostermann aus Lübeck.

Joep Spauwen aus Einsiedeln in der Schweiz sucht Tips zu folgenden Fragen: Wie bekommt man bei **KING'S QUEST III** den Zauberstab? Wie befreit man bei **TASS TIMES IN TONETOWN** Opa von seinen Ketten? (was die Ketten betrifft, lieber Joep, so mußt Du Dir bei den Musikern, die Du interviewst, ein Instrument besorgen und Opa's Fesseln einen vordudeln)

Jens Im Brook aus Mannheim hat uns gefragt, wo man bei **THE BARD'S TALE** den Aufgang in das letzte Level von Mangar's Tower findet, wenn man seinen Spruch (Lie with passion and be forever damned) gemacht hat. (Da muß ich wohl was richtigstellen. Die sieben Worte gibt man im dritten (!) Level von Mangar's ein. Von hier aus kommt man bei den Koordinaten 9 north; 3 east in das vierte Level der fünf Levels von Mangar's. Von Level vier nach Level fünf geht's bei den Koordinaten 0 north; 0 east. Dazu mußt Du allerdings erstmal den vierten Level schaffen .... Viel Spaß! (welch bittere Ironie!))

Wie man bei **IN 80 TAGEN UM DIE WELT** in Indien am Fakir vorbeikommt möchte K.-H. Groer aus Gladbeck wissen.

Drei Fragen zu **VERA CRUZ** hat Markus Joos aus Bad Waldsee: Wer ist der Mörder? Was ist mit dem BMW car mark „69"? Wie kriege ich Informationen über Gilles Blanc?

Denis Nähr aus Hamburg möchte wissen, wie man bei **GUILD OF THIEVES** eine Lampe anzünden kann, um z.B. in den Junk Room zu kommen.

Die Metal Hackers fragen sich und uns, wie man bei **JACK THE RIPPER** unerkannt aus dem Garten herauskommt.

Allegemeine Tips zu **MORTVILLE MANOR** sucht Sascha Häusler aus Lübeck (siehe Antworten).

Unser Leser Stefan Müllenberg kommt bei **THE LAST NINJA** nicht in den vierten Level. (Dem Manne kann geholfen werden. Die folgenden Tips habe ich aus den Ninja-Hilfen von Steffen Köhne aus Schieder entnommen: In Level 3 muß man als erstes die Halskette finden und mitnehmen. Wenn man nun die Rose haben möchte, muß man vorher den Handschuh nehmen, da der Ninja sonst stirbt. Um aus dem Level herauszukommen, muß man hiernach die Halskette in die Hand nehmen und frontal gegen eine goldene Statue laufen.)

Trotz Hilfen gibt's immer noch Probleme bei **KING'S QUEST II:** Das geflügelte Pferd will den Zucker nicht rausrücken, deshalb kommt man nicht ins Schloß!! Hallo Rolf-Peter Böhlke aus Frankfurt, weißt Du vielleicht auch hier Rat?

Heiko (?) Bruchhaus aus Holzgerlingen sucht einen guten Tip oder Poke zu **BOP 'N' ROMPLE**. Ach ja, Heiko (?), bitte beschreib' Dein Problem bei **BRUCE LEE** nochmal ganz genau. Ich weiß echt nicht, welchen Raum Du meinst.

Eine Frage zu **DYNAMITE DAN** hat Peter Dietze (?). Wie kann man das Spiel lösen? Gibt es außer denen in der ASM-Special Nr.1 auch noch andere Pokes für die Specci-Version?

Horst Unleserlich aus Rimpa (würde ich raten) kommt im ersten Level von **THE LAST NINJA** nicht an dem Drachen vorbei. (Auch das ist ein Problem, das wir gleich lösen können. Man muß dem Drachen eine Gasgranate direkt ins Maul werfen. Nun ist er betäubt, und man kann gefahrlos an ihn vorbeikommen.)

Von Klaus Hartl (gut so?) aus Krefeld haben wir eine Frage zu dem Adventure **MINDSHADOW** bekommen. Er fragt, wie man die Karte in der Höhle bekommen kann. (Ist auch nicht sehr schwer – deshalb weiß ich es wohl auch – Man muß einfach graben ...)

Bernd Honefeld aus Neermoor hat einige Fragen zu **SHORT CIRCUIT**: Wie kommt man aus dem Gebäude? Wo findet man die Run- und die Laser-Unit? Wozu dienen die Dokumente

Wie man bei **DECEPTOR** ab Level 4 weiterkommen soll, ist Thorsten Fritzel aus Bad Nauheim schleierhaft.

Carsten und Tobi aus Woauchimmer suchen Tips für FLUNKY.

Christopher Weiß aus Berlin fragt, wie man bei **HELLOWOON** im Raum der Wächter die Treppe hinauf kommt. (Wie wär's mit „hoch"?).

B. Smit aus Wiesmoor kommt bei **THE LAST NINJA** nicht aus dem fünften Level heraus. (Dieser Tip ist ebenfalls aus der Lösung von Steffen Köhne entnommen: Ein Ziel dieses Levels ist es, in den Palast zu kommen. Dazu nimmt man den Schlüssel und läuft in den ersten offenen Eingang. Im Palast sollte der Spieler den Ninja immer nach unten steuern. Hier steht eine Statue mit einem Schwert in der Hand. Jetzt kommt es darauf an, den schwarzen Kämpfer sehr langsam und sehr dicht an der Statue vorbeigehen zu lassen. Dann trifft einen das Schwert nicht. Das nächste Hindernis ist die Treppe. Dazu muß man die Rose in die Vase stecken. Die Vase findet man im ersten Raum hinter der Statue. Wenn die Rose in der Vase verschwunden ist, wird man grün und kann die Treppe einfach hochlaufen.)

Silvio Jenny aus Blons fragt, wie man bei **BARBARIAN** (Psygnosis) am Drehhammer vorbeikommen kann. Im Raum vor dem Drehhammer sind einige Pfeile. Wie kommt man an sie heran, ohne von der Felsspitze getötet zu werden?

Einen ganzen Haufen Fragen zu **SHADOWGATE** hat Patrick Erb aus Wächtersbach: Wie kommt man am Drachen im Lair vorbei? Wozu braucht man das Zepter, das Schwert, den Pfeil, die Schleuder und den blauen, bzw. roten Stein? Gibt es einen Weg, durch die Falltür im pedestal rool zu kommen? Wie bekommt man den Schatz im Lair auf? Was muß man mit der Banshee machen?

Tobias Prager aus Frankfurt hatte einige Probleme mit den Tips zu **PHANTASIE III** aus ASM 4/88. Leider muß ich zugeben, daß auch ich nicht ganz unschuldig an der Sache bin, da ich in meinem Text nicht die in der Legende der Karte angegebenen Namen für die einzelnen Dungeons verwendet hatte. Also, die von mir gebrauchten Namen und die Namen auf der Karte korrelieren so miteinander: Dungeon I = Pendragon Town Archives, Dungeon II = Giant (sorry!) Wooden Building,



Dungeon III = Dwarven Burial Grounds, Dungeon IV = Gnomen-Höhle, Dungeon V = Drachenhöhle, Dungeon VI = Strohhütte, Dungeon VII = Zelt, Dungeon VIII = Chambers of Chronos. Man muß auch mal, anstatt immer die abgespeicherten Dungeons, die schon „ausgeräumt" sind, anzuwählen, auch mal einen Level neu erstellen lassen, der dann natürlich auch wieder alle Gegenstände und so enthält. Schau' Dir die Chambers of Chronos nochmal ganz genau an, und füge die „Puzzleteile" zusammen, dann weißt Du, wie Du zu den Planes kommst!

Kai Heinen aus Iserlohn sucht für **BARD'S TALE** die „Magic Mouth"-Lösungen, die er im dritten Level von Mangar's Tower braucht. (Soweit ich mich erinnere „LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED")

Jochen Hofmann aus Milteberg fragt uns, wie man, nachdem man bei **HELLOWOON** den Rächer erledigt hat, die westliche Tür in der Halle öffnen kann.

Markus Thom aus Marburg an der Lahn spielt seit einiger Zeit verzweifelt **UNIVERSAL HERO** auf seinem Atari 800XL. Wer hilft ihm ein bißchen? (ätsch!)

Kürzlich rief mich jemand in der Redaktion an, um zu erfahren, wie man bei **THE HITCHHIKER'S GUIDE** denn im Vogonenraumschiff den Babelfisch ins Ohr bekommt, da dieser ständig von einem Roboter abgefangen wird. Nun, das funktioniert so: (nach der Lösung, die uns CSC eingeschickt haben) Nachdem man die Nüsse gegessen hat, und sobald Ford eingeschlafen ist, seine Tasche nehmen. Den Mantel an den Haken, das Handtuch auf das Gitter, Die Tasche auf das Panel und die Post auf die Tasche. Nun den Dispenser-Button drücken und fertig.

Jörg Moosmeier aus Schirling fragt, wie man bei **DEFENDER OF THE CROWN** beim Turnier, bzw. beim Fechtkampf gewinnen kann. Beim Turnier gewinnt man auf dem C-64 unseres Wissens so: Wenn die Sequenz des Aufeinanderzureitens beginnt, zügig (nicht zu schnell nicht zu langsam) den Joystick einmal nach unten und ein oder zweimal nach links bewegen. Die Lanze müßte jetzt genau auf den Mittelpunkt des Kreuzes auf dem Schild des Gegners zielen. Dann Feuer drücken. Dieser Ablauf kommt zeitlich in etwa an den optimalen „Zustoßzeitpunkt" ran. evtl. ein bißchen probieren!

... und ein paar Antworten

Auf die Frage nach dem **AIRLINE** -Piloten (Ausgabe 3/88) haben wir eine ganze Menge Antworten und auch weiterführende Tips bekommen. Da wir mal wieder nicht alles verwerten konnten, folgen Auszüge, die ich mal hier, mal da aus den eingesandten Hilfen herausgeholt habe. Vielen Dank aber zuvor an: Cord Pukall, FRG & Prince Charles, Al Capone & The Byte Buster, Roger Bollhalder, Carsten Hirschberg, Tip-Maker und Jörg Finke (hoffentlich waren das auch alle). Ein normaler Pilot wird, wenn er 5000 Flugstunden hat, zu einem Langstreckenpiloten ausgebildet. Pro Flug braucht man folgende Mengen an Personal: Die Crew: 1 Pilot, 1 Copilot, 1 Flugingenieur (außer bei A 310) und 1 Stewardess für je 50 Sitze des Flugzeugs. Das Bodenpersonal: Bodentechniker: Flugzeuge mal 2+1, Wartungsingenieure: Flugzeuge+1, Sekretärinnen: Flugnummern mal 2+1, Sachbearbeiterinnen: Flugzeugnummern+1, Flugkoordinatoren: Flugnummer/2+1. Innerdeutsche Flüge rentieren sich nimmer. Lohnende Ziele sind u.a.: Mailand, Helsinki, Moskau, Athen, Stockholm, Dublin, Singapur & Johannesburg. Fluggäste sollte man immer verwöhnen, auch in Hinsicht auf das Personal (nicht immer knausern). Eine Ghost-Fluggesellschaft, der man zu Phantasiepreisen seine alten Maschinen verkauft, kann sich ebenfalls lohnen. So, das sollte wohl erst mal genügen.

Alle **THE PAWN** -Spieler, die verzeifelt sind, kann ich mit Freuden auf ASM-Special Nr.2 verweisen, wo sich mit dem Programm befaßt wird.

Die Antwort auf die **HEAD OVER HEALS**-Frage kann uns Jörg Moosmeier aus Schirling geben: Die Trampoline bekommt man nur mit Heal aus der Ecke. Man hüpft man mit ihm auf das Trampolin und nimmt es simplerweise. Dies klappt aber nur, wenn er vorher die Tasche genommen hat, und man kann das Trampolin auch nur im selben Raum wieder abstellen. Tanke schön!

Auch Arthur Behir darf sich freuen: Das Segeltuch zieht man simplerweise mit „wear" an. Danke, Knut!

Die Frage nach der großen Tür im Kerker bei **MANIAC MANSION** löst sich (ach wie dumm) in ASM 1/88.

Auf dem Planeten Jubilex in **TRACER SANCTION** bringt man eine „torch" so zum Brennen: „light torch with lighter". Den „lighter" findet man auf dem Planeten Brenon I, ebenso wie den Namen des Einsenders dieser Hilfe (ach, ist mir das peinlich!). Vielen, vielen Dank!

Hallo Reto Burger aus Zürich! Um den Schachbrettlevel von **DRAGON'S LAIR** zu schaffen, muß man den Teufel möglichst oft treffen, wenn er grün ist. Je öfter man ihn schlägt, umso länger bleibt er nach jedem Erscheinen grün. Diesen Tip gab's von Sven Muthmann aus Tengen (oder so).

Dem Kung-Fu-Master bei **KUNG-FU MASTER** haut man am bestem gegen die Beine, sagt Tiger.

Und hier kommt die Antwort auf die **MERMAID MADNESS**-Frage: Das Monster vertreibt man mit der Chest. Wenn man diese bei dem Monster abgeladen hat, sollte man sich aber erstmal schnell verziehen. Kam von Frank Castenholz aus Emstal-Sand (seh'ich das richtig?)

Hier kommt's: den „Three-Part-Key" bei **ULTIMA IV** findet man so: Man muß in folgende „Altar Rooms" gehen: Love, Truth und Courage. Nachdem man einen solchen Raum betreten hat, stellt man einen „Character" auf den Altar und „used" in folgenden Räumen folgende Steine: Love: Orange, Yellow, Green, White; Truth: Purple, Green, White, Blue; Courage: Red, Orange, Purple, White. So erhält man jeweils einen der Teile des Schlüssels. Die Auskunft hat uns Krandhor the Wizard (Rainer Brandstätter aus Laufen) gegeben. P.S. an ihn: Soon thou wilst see what we have. Not yet all of it, but a lot!

Und wieder schlägt **Marc Jülich** aus Berlin zu! Auch diesmal wieder löst er mehrere Probleme mit einem Mal:

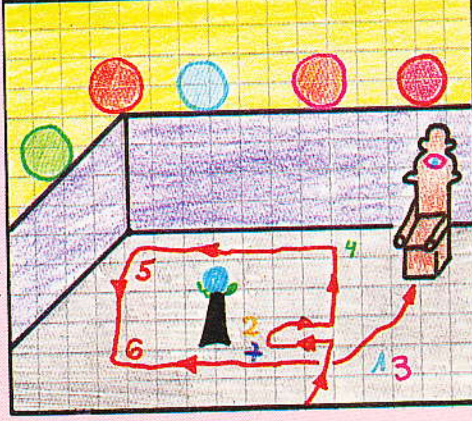
Ingo Wronna darf sich freuen: Den Stacheldraht bei **GHOSTTOWN** bekommt man so weg: Zuerst muß man sich den Schlüssel aus Level 2 nehmen, damit die Leiter in Level 3 für den Freak erreichbar wird. Nun wetzt man in den Level 1 und holt sich dort die Handschuhe mit Hilfe der Leiter. Nun geht es wieder in Level 2 (Ächz! (da hast Du wohl recht)), wo die Zange mit Hilfe der Handschuhe aus den Dornen geangelt wird. Mit der Zange kann man nun endlich den Draht beseitigen.

Weiter im Text: **UNINVITED**: Zuerst wird der mitgebrachte Käfig in das Bild gestellt, sodann werden drei Käfige (Adler, Schlange, Katze) unter Verwendung eines Schlüssels aufgeschlossen. Nun wird der eigene Käfig einmal angeklickt, dann „OPERATE" und daraufhin der Adler. Der Adler ist nun im eigenen Käfig, die Katze wird von der Schlange gefressen (!), die sich bald darauf verzieht. Nun kann man gehen (den Käfig aber nicht vergessen!).

SIDEWALK : Die Teile für das Motorrad findet man an folgenden Stellen: Im Schuppen,

(to continue see next page . . .)

Die Frage nach dem dritten Level von **DRAGON'S LAIR II** kann Markus Moser aus Geisenfeld klären. Er hat ein kleine „schematische" Karte gezeichnet und folgende Tips schriftlich beigelegt: Am Anfang den Joystick nach vorne drücken, dann gleich nach links, da Skeletthand „1" erscheint. Daraufhin wieder nach rechts lenken, da Spinne „2" ihren Auftritt hat. Nun sofort bei Erscheinen von Flammenhand „3" den wüsten Ballerdaumen aktivieren. Nun wieder nach vorn und dann nach links, um Spinne „4" auszuweichen. Wenn Spinne „5" erscheint, wieder nach unten lenken, wo sich Laserstrahl „6" bewegt. Wenn dieser am Bein ankommt, den Joystick nach vorn drücken, um über ihn zu springen. Dies ein paarmal widerholen, bis „6" verschwindet und nach Rechtsbewegung des Joysticks „7" auftaucht. Nun alles siehe „6" wiederholen (springen). Ist „7" auch verschwunden, nur noch nach vorn lenken und sich freuen.



(Fortsetzung von Seite 97)

Beim Zaun, bei der Frau im Garten, hinter dem Bild neben dem Bierladen und bei diversen Typen auf dem Konzert (Karten !!).

Und jetzt noch **DEJA VU**: Im Waffengeschäft sollte man neue Patronen für seine 38'er kaufen. Ist man mit dem Taxi zur 934 West Sherman gefahren, muß man die Stairs hochgehen und auf die Pupille in der Tür schießen (wichtig!). Die Tür wird nun mit dem Schlüssel aus dem Haus „520 S.Kedzie" in Chicago geöffnet (Munition und Karteikarten mitnehmen). Danach runtergehen und den anderen Gang nehmen. Die Tür dort wird ebenfalls mit dem Schlüssel aus dem Haus 520 S aufgeschlossen. Nun wird der Karteikasten aufgeschossen, und man sieht sich seine eigene Karteikarte an. Nun muß man das Gegenmittel finden und es sich mit Hilfe der Spritze aus dem „Folterzimmer" (Spritze liegt in dem Papierkorb!) injizieren.

So, einen hamma noch: Nochmal **DEJAVU**. Beim Benz auf der Straße muß man, um den Kofferraum des Autos öffnen zu können, erst „OPEN", und dann den Kofferraumdeckel (Reifen auf dem Heck des Autos) anklicken. Man nimmt den Schlüssel, den man in dem Safe bei dem Toten (mit Hilfe der Kombination 33-24-26) in der Cardboard Box findet, klickt erst den Schlüssel, dann „OPERATE" und dann das Schloß des Kofferraumdeckels an. Schon ist er auf.. Hallo Marc! Vielen Dank für Deine Hilfen und hör' ja nicht auf, welche zu schicken. Hiermit verleihe ich Dir den parapsychologischen Orden der Helden der Galaxis; einen Orden, den vorher noch nie jemand verliehen bekommen hat, weil ich ihn gerade erst erfunden habe (extra für Dich!). Bis zum nächsten Mal dann, Dein Uli!

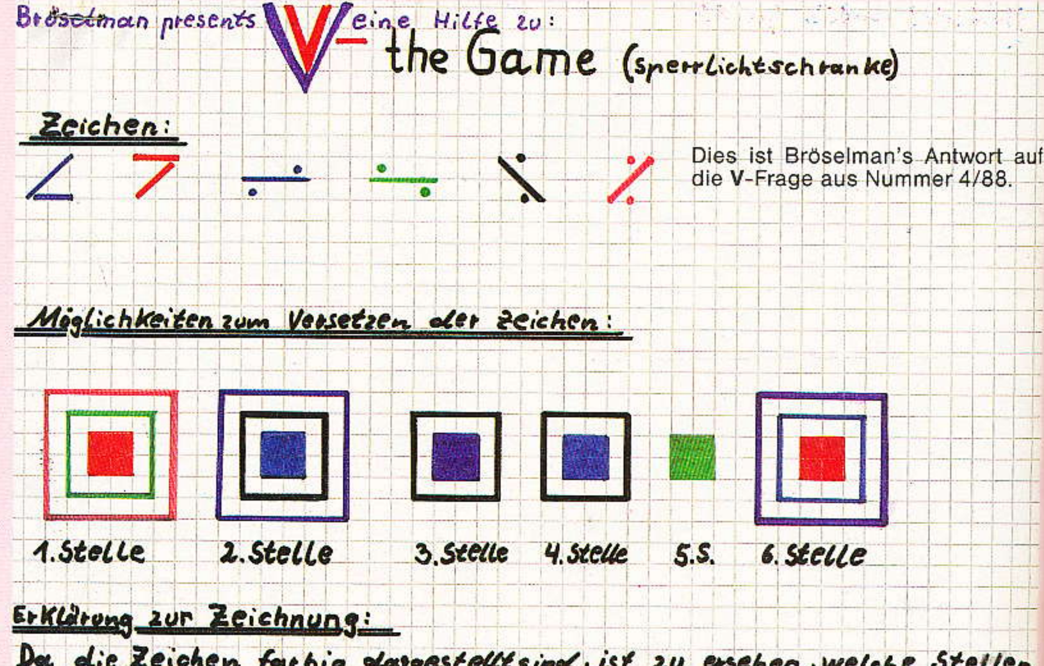
Hallöchen Qwerty aus Kleinostheim! Hier wird erst mal eine Deiner **MANIAC MANSION** -Fragen (5/88) beantwortet: Der Professor hat in seinem Labor ein Periskop, mit dem er (via Spiegel) die Geschehnisse auf Edna's Bett beobachten kann. Nanu, was haben wir denn hier? Gleich noch die zweite **MANIAC MANSION** -Antwort: Um die Briefmarken zu befestigen, den Umschlag aus dem Tresor zusammen mit einem Glas Wasser in der Mikrowelle erhitzen und öffnen. Der Quarter passt in die Automaten. Die folgenden Aktionen lassen sich nur mit der „Schriftstellerin" erledigen: Man läßt sie das TV-Programm sehen und geht dann in den Raum mit der Schreibmaschine. Dort das Manuskript verbessern (alle anderen versauen es). Nun den Umschlag bearbeiten lassen – sie schreibt die Adresse der TV-Station. Jetzt noch das Manuskript in den Umschlag stecken und die Marken aufkleben (geht mit „use"). Den Brief legt man in den Briefkasten und stellt das Fähnchen hoch. Vielen Dank hiermit (auch für die anderen Sachen) an The Scratch Master.

Toll, daß Hans Magnus Rohleder so schnell Hilfe leisten konnte. Jetzt dürften die Probleme von Lorenz Wagener aus Dietenhofen (hinthunt 7/88) beim **LANDSITZ VON MORTEVILLE** wohl gelöst sein.

Die Lösung ist erstaunlich simpel. Die vielen Hinweise und Gegenstände im Haus sind – wie man später erfährt – nur von Julia verlegte falsche Spuren. Benötigt werden lediglich drei Klassen. Nach Ankunft im Landsitz kann man jeden Raum betreten, ohne den jeweiligen Bewohner anzutreffen. Zuerst geht man in Bobs Zimmer (vorletzte Tür rechts). Dort öffnet man den Koffer auf dem Schrank und nimmt den Dolch an sich. Dann sofort wieder auf den Flur gehen und das Zimmer von Guy und Eva (letztes Zimmer links) durchsuchen. Auch dort den auf dem Schrank befindlichen Koffer öffnen und den goldenen Ring entnehmen. Den Raum verlassen und auf dem Speicher die Schublade des größeren Schrankes öffnen. Der erste Gegenstand darin ist ein Holzstock, der auch dringend benötigt wird. Der nächste Schritt führt in den Keller. An der mittleren Säule findet man etwa 5 mm über der Gravur eine tiefe rhombenförmige Öffnung. In diese Öffnung setzt man nun den Dolch. Ein Teil der Mauer öffnet sich. Auf die Frage, ob man die Passage benutzt, antwortet man sinnvollerweise mit „JA", ansonsten muß man den Dolch erst wieder nehmen und erneut setzen. Im nächsten Bild steht man vor einer Figur, ähnlich der aus der Kapelle, mit dem Unterschied, daß diese Figur gern mit dem Schwert auf den Spieler losgeht. Es darf also kein unnötiger Zug gemacht werden. Die Figur hält in der anderen Hand eine Kugel. In dieser Kugel befindet sich oben eine Öffnung. In diese Aussparung setzt man den goldenen Ring. Dreht man dann an dem Ring, treten einige Steine zur Seite und geben eine Crypta frei. Hier findet man die auf seltsame Weise verschwunden Murielle, natürlich tot. In ihrer rechten Hand hält sie einen Gegenstand aus Holz (in Form einer Kugel). Diese Kugel nehmen und den Raum durch Auswahl von „Ausgang" verlassen. Jetzt nur noch wieder den Ring nehmen und erneut „Ausgang" wählen. Vom Keller auf den Speicher gehen. Dort den Gegenstand aus Holz in das Loch in der Schrankauflage setzen, Holzstock durch die vordere Kugel mit Loch stecken und an dieser Kugel drehen. Eine Geheimschublade öffnet sich, und nach der Lektüre des darin befindlichen Buches führt man ein ernstes Gespräch mit Leo. (Übrigens: die Pistole in seinem Nachttisch braucht er noch). Worauf man noch achten sollte: Für den Fall, daß man vom Bewohner eines Zimmers überrascht wird, empfiehlt es sich, sofort ein Gespräch anzufangen. Ist das Gespräch beendet, kann man in aller Ruhe das Zimmer weiter durchsuchen. Ist ein Zimmer aber schon beim Betreten besetzt, geht man am besten ins Eßzimmer und wartet solange, bis die Bewohner des entsprechenden Zimmers auch anwesend sind. Bei Bedarf muß dieser Vorgang mehrmals wiederholt werden. Das erste Zimmer auf der rechten Seite ist von Leo verschlossen worden. Der zugehörige Schlüssel befindet sich unter Leo's Kopfkissen (hochheben).

Achtung!

Wenn „Achtung" drüber steht, dann muß es ja wichtig sein. Ist es auch, denn die zentrale Frage der Hint-hunt-Ecke heißt diesmal: Wo befindet sich bei MENIAC MANSION der Schlauch und wie kriegt man das Benzin aus dem Tank? Wer das weiß, schreibe uns bitte, denn 'ne ganze Menge Leser kommen an dieser Stelle nicht weiter.

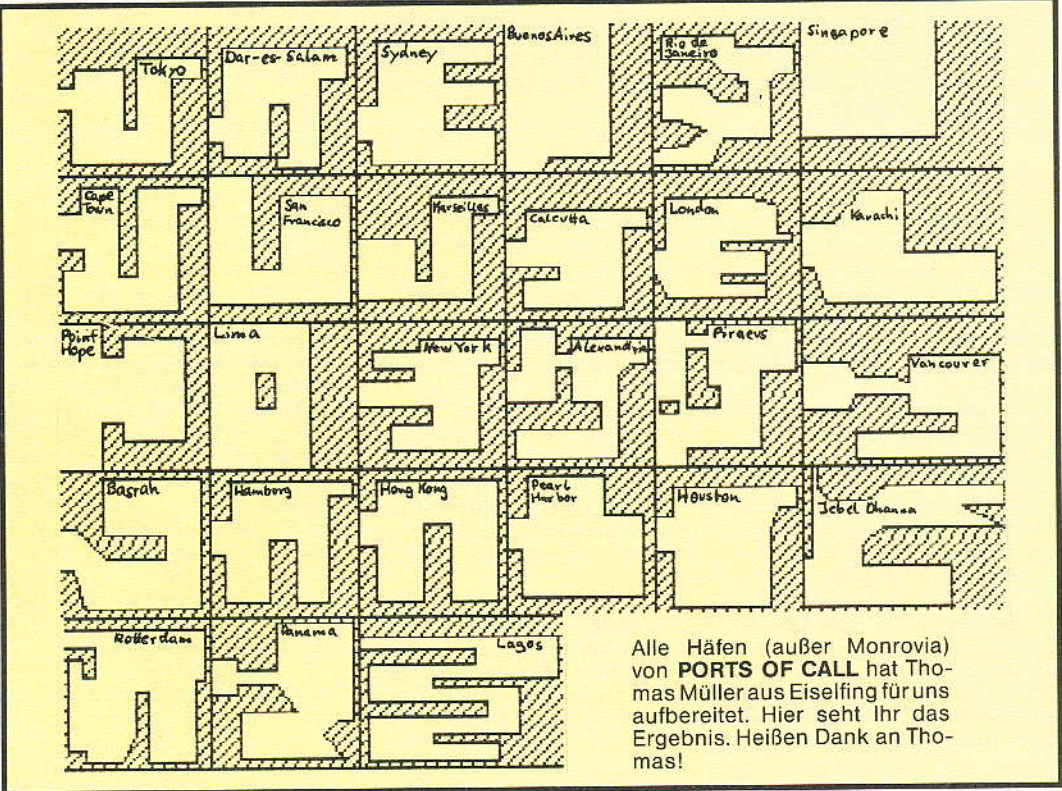


Dies ist Bröselman's Antwort auf die V-Frage aus Nummer 4/88.

Dies hier ist die Fortsetzung der **GUILD OF THIEVES** -Lösungshilfe, die wir in der Ausgabe 2/88 veröffentlicht haben. Sie kommt allerdings nicht vom „Originaleinsender", sondern von Wolfgang Fröde:
Man kann sich sehr gut an Sven Klanks Lösungsweg orientieren (ASM 2/88, S. 102).
Folgende wichtige Ergänzungen und die restlichen Hilfen:
Im Secret Laboratory: Wenn man das Sachet geöffnet hat, das Pulver in den Kessel tun. Man erhält dann den Anticube, den man in der Swag Bag oder der Hosentasche aus dem Schloß bringt. Bevor man zurück durch den Room of Hot Coals geht, die Succulents auf die Füße reiben und die restlichen Succulents ablegen!! Vergißt man dies, ist das Spiel nicht zu lösen. Dem Mynah Bird muß man zunächst „hello" sagen, erst dann mindestens dreimal „hooray" (besser öfter). Man braucht 395 Punkte, um in die Bank zu kommen.
In die Bank muß man folgende Dinge mitnehmen: Plastic Card, Plastic Die, Champagne Bottle, Cage, Lute, Anticube.
Vor der Bank: Chew the gum, dann die Tür öffnen und in die Bank gehen. In der Bank schließt man sich der längeren Schlange an und zeigt dem Kassenbeamten (teller) die Plastikkarte. Man gelangt dann automatisch ins Büro des Managers. Jetzt in dieser Reihenfolge vorgehen: Drop the cage, say to the mynah bird hooray, shake the champagne bottle, drop the champagne bottle. Der Manager führt uns dann aus seinem Büro und schließt die Tür ab. Man steckt das Kaugummi ins Schlüsselloch (stick the gum into the keyhole), damit der Manager nicht zurück ins Büro kann. Hat man alles richtig gemacht, explodiert im Büro die Bombe und alle Leute laufen aus der Bank. Man steckt den Plastikwürfel und den Anticube in die Hosentasche. Dann spielt man die Laute und singt (play the lute and sing urfanore pendra). Man schwebt nach Süden ins Büro, dann nach Osten in den ersten Cubical Room.

Man muß jetzt folgendermaßen den Plastikwürfel von seinen Augen befreien: (Nach jedem Zug verschwindet die vorher gewürfelte Augenzahl vom Würfel).

Man würfelt eine 2,
dann Richtung Down,
man würfelt eine 1,
dann Richtung SE,
man würfelt eine 6,
dann Richtung Down,
man würfelt eine 5,
dann Richtung W,
man würfelt eine 4,
dann Richtung Down.



Alle Häfen (außer Monrovia) von **PORTS OF CALL** hat Thomas Müller aus Eiselfing für uns aufbereitet. Hier seht Ihr das Ergebnis. Heißen Dank an Thomas!

Nun findet man alle Dinge, die man in die Safes gesteckt hat, wieder. Man nimmt alles an sich. Man legt dann den Anticube und den Plastikwürfel auf die Waage (put the anticube and the plastic die on the weighing machine). Dann nimmt man den Würfel und den Anticube (take the cube and the anticube).
Geht man nach NW, findet man sich im White Room wieder. Bevor man über die Hot Coals geht, reibt man sich die vorher abgelegten Succulents auf die Füße. Am Steg zieht man das Boot erst an den Steg (pull the rope), geht ins Boot und wird vom Master Thief zur ausgezeichneten Leistung beglückwünscht und in die Gilde der Diebe aufgenommen. Einen besonders schönen großen Dank an Wolfgang Fröde!

★★★★★★★★★★★★★

So, Freunde, hier geht sie weiter, die Hilfestellung zu **LABYRINTH** , die wir in der Ausgabe 2/88 gebracht haben. Die Tips kommen von Peter Sikoll aus Essen: Wenn man im Sumpf des Gestanks angekommen ist, kann man Ludo rufen. Wenn er da ist, kann er wiederum die Steine rufen. Diese ergeben einen Übergang über den Sumpf. Auf der anderen Seite angekommen, geht man in die Koboldstadt. Hier in das erste Haus von rechts der uns zugewandten Seite gehen. Im Untergrund „drop log" eingeben und warten, bis der Aufräumer das Holz berührt hat. Es dann wieder aufnehmen und die Kristallkugel suchen. Bei den Türklopfern den Schlüssel nehmen und dem rechten das „bracelet" in den Mund stecken. Im Secret Corridor bis zu der Stelle gehen, wo eine Taste fehlt und „insert plank" eingeben. Daraufhin erscheint eine Tür. Den Schlüssel reinstecken und durchgehen. Vorsicht: Nie den Helm tragen. Danach im Schloß so nahe wie möglich an Jahret rangehen und eine Kristallkugel schleudern. Wenn man ihn trifft, kommt der Moment, in dem man Jahret gegenübersteht. Hier muß man sofort zu ihm gehen und den Feuerknopf drücken. Und das war dann das „Labyrinth". Ciao Peter!

★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **MIRAX FORCE** auf dem Atari XL den Namen des Programmierers eingibt (Highscore?) wird man unzerstörbar.

★★★★★★★★★★★★★

Für die Spectrum 48K-Fassung von **ATHENA** haben wir hier einen Tip von Oliver Schuck aus Bensheim: Tasten, bzw. Joystick wählen. Header von Block 0 laden, danach sofort stoppen. Ear (am Rekorder?) abkoppeln und bis zum gewünschten Level vorspulen. Nach dem Header dieses Levels Ear wieder einstecken und normal weiterladen. Zwischen dem Header und dem Hauptteil ist nur ein kurzer Abstand, deshalb Obacht! Nicht weinen, wenn's beim ersten Mal nicht klappt. Nochmal probieren!

★★★★★★★★★★★★★

Von OMEGA-Software aus Bassum haben wir einige Pokes für den C-16 erhalten. Da sind sie schon:
Terra Cognita: POKE 8242,255: POKE 11527,255: SYS 8192
Jet Set Willy 2 (Level 1-4): POKE 9815,48: SYS 4096
Galaxy: POKE 10354,255: POKE 65299,17: SYS 10078
Tycoon Tex: POKE 6183,255: SYS 6144
BMX Racers: POKE 65302,206: POKE 65303,161: POKE 4338,255: SYS 8330
Spectipede: POKE 8711,255: SYS 4218
Cops & Robbers: POKE 12405,255: SYS 14031
Shark: POKE 8210,255: SYS 8192
Wie immer ohne Gewähr!

★★★★★★★★★★★★★

Bei so ziemlich allen Games von **GREMLIN** kann man mit „(C)" in der Highscoreliste cheaten.

★★★★★★★★★★★★★

Eine Zeitlupe gibt's bei **TIGER MISSION** wenn man die Run/Stop-Taste gedrückt hält (C-64).

★★★★★★★★★★★★★

Oha! Korrektur zu Ausgabe 5/88 S.92. Das dritte Passwort für **AGENT X II** heißt natürlich „SMALL CHANGE GOT RAINED UPON" und nicht irgendwie anders!

★★★★★★★★★★★★★

Einen **THUNDERCATS** -Poke für den Speccy gleich noch hinterher: POKE 29228,90. Mit ihm hat man mehr Zeit.

Ein großes Lob an Peter Göhmann, dem wir die Tips zu GARRISON I verdanken. Die Tips zu den einzelnen Dungeons (Tabellen) bringen wir dann so nach und nach. Thanx!

" Garrison " von Rainbow Arts für den Amiga .

In den Tabellen sind die Dungeons namensmäßig aufgeführt. Da jeder die Anzahl der Gegner subjektiv anders empfindet, möchte ich zuerst meine Wertungsreihenfolge nennen: **kaum, wenig, einige (etwas), mehrere (gut), viel, viel !**
Je höher man in den Level steigt, desto schneller werden neue Gegner aus den Basen (= Quellen der Monster) produziert und es werden auch mehr Treffer zur Vernichtung benötigt.

1. In schwierigen Situationen (viele Gegner auf dem Schirm) kann man sich einen zweiten Spieler zur Hilfe holen. Ihn stellt man auf die eine Seite einer Mauer, hinter der die Gegner warten. Mit der "stärkeren" Figur bewegt man sich an das Ende des Hindernisses und kann sie bequem abschießen, da sie von dem anderen "festgehalten" werden. Wenn beide Spieler richtig hingestellt werden, kann wenig passieren. Welche Position für welche Situation am besten geeignet ist, muß ausprobiert werden.

2. Generell sollte man Scrolls für den Magier liegen lassen. Bis andere Figuren in ihrer Magiefähigkeit gesteigert sind, dauert es in der Regel zu lange. Wenn der Magier noch lebt, sollte man ihn sich ins Bild holen und ihn den Scroll aufnehmen lassen. Ist er schon tot, sollten die Scrolls hauptsächlich zur Beseitung von "Magic Blocks" oder Deaths eingesetzt werden.

3. Bevor man magische Flaschen aufnimmt, sollte man die Farbe in der Tabelle nachsehen und überlegen, wem sie am meisten nützt. Zu diesem Zweck habe ich die Tabellen, die man aus Titelvorspann, Spielanleitung und Anfangsbildschirm zusammensetzen kann, beigefügt.

4. Muß man bei einem Bild in jedem Falle über Traps (farbige Punkte) gehen, sollte man die rosanen oder gelben nehmen, da Zeit- oder Score - Verluste am besten verkraftet werden können. Grüne Punkte sollten grundsätzlich gemieden werden, weil dort mühsam gesteigerte Fähigkeiten wieder gesenkt werden.

5. Da eine Begegnung mit den Deaths zu den unangenehmste zählt, muß es Ziel sein, sie zu vermeiden oder sie schnellst möglichst zu beenden. In erster Linie sollte man versuchen ihnen wegzulaufen.
Befinden sich im gleichen Bild Conjurer oder Demons, muß man versuchen, die Deaths zwischen sich und diese Gegner zu bringen. Ein Treffer von einer geworfenen Feuerkugel vernichten den Death sofort und man ist ihn bequem losgeworden.
Eine weitere elegante, aber nicht ganz einfache, Methode gibt es, wenn sich ein Death in der Nähe eines Teleporterpunktes aufhält. Man lockt ihn direkt neben den Punkt, rennt schnell zu seinem und läßt sich in das Zielfeld teleportieren. Mit etwas Glück und Geschick löst sich der Death auf, wenn man drüben ankommt (läßt sich am einfachsten in den Bildern "Room 1 - 4 " probieren).
Letzte Möglichkeit ist auch für den " Magie - unbegabsten " (Warrior) einen Scroll zu opfern, um sich dieser Plage zu entledigen.

6. Sollte man gelegentlich vor Mauern stehen, die auch durch Teppiche (= gelbe Quadrate, die man überlaufen muß) nicht zu öffnen sind, sollte man sie Stück für Stück beschießen. Fast immer findet man eine Stelle, die vorher nicht erkennbar war, die sich als Geheimtür entpuppt (Ausnahme in " Kitchen closed ? "; in die "große" Küche bin ich auch unter Anwendung aller mir bekannten Tricks nicht hineingekommen).
Manchmal gibt es auch unsichtbare Teleporterpunkte, die einem weiterhelfen konnen.

7. Einige Bilder warten auch mit der Gemeinheit von einem oder mehreren versteckten Teppichen auf. Diese lassen sich nur "akustisch" finden d.h. man muß den Ton seines Monitor oder Fernseher etwas lauter drehen. Überlauft man ihn, so hört man etwas wie den Saitenklang einer Harfe und die Tür ist auf. Bestes Beispiel dafür ist das Bild " Search "; hier sind vier Teppiche versteckt, die für den Exit benötigt werden. Einer ist direkt in Anfangsfeld, einer unten links im großen " Bunker" mit dem Conjurer, einer etwas in der Mitte der linken und einer in der rechten Spielfeldhälfe versteckt.

8. In den Bildern " Partial Darkness " und " Darkness " kann man sich oftmals orientieren, in dem man beim Monitor oder Fernseher die Helligkeit voll reindreht. Bis auf einen Fall gelingt es immer Konturen von Wänden sehen zu können und man rennt nicht ganz sinnlos durch die Gegend.

Die beiliegenden Listen sind von mir als Spielhilfe und nicht als komplette Lösung gedacht. Mit ihnen sollte es möglich sein, sich erfolgreich auf die Gegner einzustellen, um nicht sinnlos die "falschen" Figur zu verheizen. Bei meinen Angaben über Fragezeichen, magische Flaschen, Essen und Scrolls habe ich nur solche berücksichtigt, die jedesmal in den einzelnen Bilder auftauchen, so daß man mit ihnen fest rechnen kann. Natürlich gib es auch als " Bonus " gelegentlich zusätzliche Sachen, diese lassen sich aber nicht tabellarisch festhalten.
Einschränkend muß ich allerdings noch hinzufügen, daß es möglich ist, daß ich mich bei den mag. Flaschen mit den Farben Dunkelrot und Rot vielleicht auch mal vertan habe, weil sie auf den Schirm schlecht zu unterscheiden sind.

Mit diesen Spielhilfen hoffe ich, falls sie veröffentlicht werden, einigen frustrierten Garrison - Spielern helfen zu können und ihnen neuen Mut gemacht zu haben.

Viel Spaß am Spiel und bleibt cool

Magische Flaschen

Farbe	Steigerung von
dunkelrot	Firepower
rot	Speed
hellrot (rosa)	Armor
grün	Shotspeed
gelb	Hand Hand
weiß	Magic

Farblose Flaschen sind Gifte, die Fähigkeiten wieder senken ! !

Traps

Farbe	verursacht
rosa	Score - Verluste
blau	Health - Verluste
rot	Expolsion (Health - Verluste)
gelb	Stun (Zeit - Verlust)
grün	Charisma (Verlust von Fähigkeiten)

Spielfiguren und ihre Werte

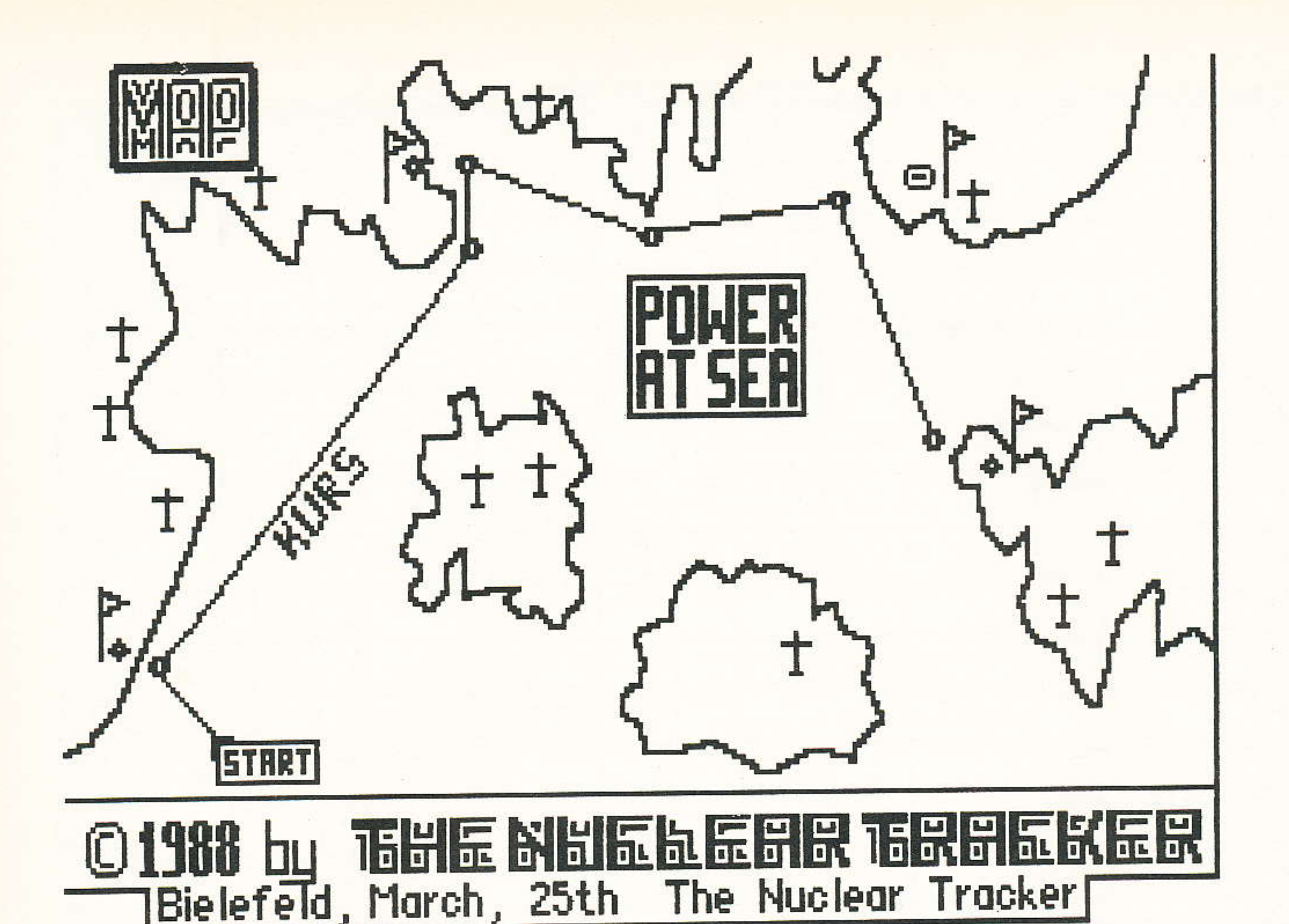
Figur	Speed	Hand Hand	Magic	Armor	Power	Firepower
Wizard	3	1	6	1	3	3
Warrior	2	4	1	3	2	6
Elf	4	1	4	2	4	2
Valkyrie	3	4	2	4	3	2
Dwarf	2	3	3	3	3	3
Maximum	5	9	9	5	5	9

Spielhilfe für Dungeons aus Garrison 1

	Name des Dungeon	Ghosts	Guards	Demons	Conjurers	Sorcerers	Deaths	Amorphs	Mag. Flaschen	Fragezeichen	Essen	Scrolls	Exit	Bemerkungen
1	////	viele	viele								etwas		o.r.	st. Sp.; mit 2 Sp. gut zu spielen
2	A !	viele	viele		mehrere								o.m.	Wände durchschießen !; u.r. unsichtb. Tep.
3	A long way	einige	viele	viele		viele							o.l.	schwer; schn. Sp.
4	All black				viele	viele				gut	gut		m.	Kreuz o.l.; Tep. in Ecken abräumen
5	All the way back	mehrere	viele	mehrere				2 Stück		schlecht	etwas		o.l.	Tep. u.r. für Exit; schn.Sp. !!
6	All thy enemies	viele	viele		einige		einige			schlecht			o.m.	Tep. u.l.+m.r.; schn.Sp.
7	Amazing !	einige	einige		einige						viel !	1	o.r.	schn.Sp.; leicht
8	Ambush	viele									etwas		u.l.	schn.Sp.
9	Amorphs and glue							viele					u.l.	
10	Amorphs only							viele					o.l.	
11	Be careful !	viele	viele			einige					4 x		m.r.	st.Sp.
12	Be careful with the keys	mehrere	einige	einige	einige	einige	einige				viel		o.l. + m.l.	1 Scroll zw. Conj. + Sorc. nützlich
13	Be cool !	viele	viele	viele	viele	viele	viele		gelb		viel	4	u.r.	2 Scrolls einsetzen; schn. Sp.
14	Beware of the traps	einige						einige		gut	etwas		o.m.	
15	Can you get the potions?	einige				viele !			rot, gelb, rosa			1	m.	Scrolls erforderl. für mag. Blocks + Sorcerer

Math Claessens aus Holland will schnell noch die Lösung zu **JINXTER** loswerden.

LOOK TICKET, WAIT 3x, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT 2x, PRESS BUTTON, WAIT 4x, LEAVE BUS, GET KEYRING, WAIT 2x, READ DOCUMENT, OPEN GATE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN DOOR, N, NW, GET CASE, LOOK UNDER BED AND GET SOCK, OPEN WARDROBE AND GET SHOES, N, GET OPENER, OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE OF MILK AND CLOSE FRIDGE, E, GET TABLECLOTH, S, GET TELEPHONE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN IT, N, GET SECATEURS AND GLOVES, N, E, SHOW TABLECLOTH TO BULL, DROP TABLECLOTH, S, WEAR GLOVES, HOLD WIRE AND CUT WIRE WITH SECATEURS, E, E, GET BOTTLE, W, SE, S, GET MOUSETRAP AND CAN, N, NW, S, UNLOCK DOOR WITH RUSTY KEY AND OPEN IT, SW, OPEN TRAPDOOR, W, GET CANDLE AND MATCHBOX, S, SW, S, LISTEN TO MAGPIE, WEAR SPECTACLES, N, NE, N, E, D, GET CHEESE, WEAR SHOES, U, PUT CHEESE ON MOUSETRAP, SET TRAP, DROP TRAP, W, S, DIAL 300, N, E, WAIT, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM THE PLASTIC KEY WITH THE CANDLE, AGAIN, NE, UNLOCK MAILBOX WITH PLASTIC KEY, GET PARCEL, OPEN PARCEL AND GET LETTER AND CHARM, READ LETTER, N, NW, W, S, S, W, OPEN FRIDGE AND PUT PLASTIC BOTTLE IN IT AND CLOSE FRIDGE, WAIT 19x (bis der Score um 10 Punkte hochgeht), OPEN FRIDGE AND LOOK IN IT AND GET BOTTLE, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM ICE WITH CANDLE, DROP WATER, PUT OIL IN PLASTIC BOTTLE, DROP LETTER AND PARCEL AND TICKET, E, N, N, E, SE, S, SW, LOOK TRAP AND GET MOUSE, NE, N, SE, S, LOOK IN BOAT AND GET BUNG, OIL RUNNERS WITH OIL, OPEN DOOR, S, GET SACK AND LOOK IN IT, PUT WALRUS CHARM IN SACK, PUT BUNG IN SOCK, PUT SOCK IN HOLE, PUT CANOE IN LAGOON, ENTER CANOE AND GET PADDLE, S, S, LEAVE CANOE, D, OPEN CAN WITH TIN OPENER, EMPTY CAN ON DIRT, MOVE DIRT, E, E, DROP ALL, DROP TROUSERS AND SHIRT AND SHOES AND GLOVES, WEAR SUIT AND MASK AND FLIPPERS, GET AQUALUNG, W, W, U, N, WEAR AQUALUNG, D, NW, N, OPEN HATCH, D, CLOSE HATCH AND PRESS LEFT BUTTON, TURN WHEEL, OPEN DOOR, E, D, GET COIN, OPEN DOOR, U, W, PRESS RIGHT BUTTON, E, D, E, WAIT 3x, U, GET CHARM, D, W, U, W, OPEN HATCH, U, S, SE, U, S, D, E, DROP AQUALUNG, DROP SUIT AND MASK AND FLIPPERS, E, WEAR TROUSERS AND SHIRT AND GLOVES AND SHOES, GET ALL, W, W, U, ENTER CANOE, PUT UNICORN CHARM IN SACK, N, SW, LEAVE CANOE, DROP PADDLE AND SECATEURS, S, NW, ASK FOR A JOB, D, E, OPEN FLOUR SACK, SIEVE FLOUR WITH SIEVE, GET TINY CHARM, W, LOOK TABLE AND GET BAKING TIN AND DROP TINY CHARM IN IT, OPEN OVEN AND DROP BAKING TIN IN IT AND CLOSE OVEN, PRESS BUTTON, AGAIN, OPEN OVEN AND GET BAKING TIN, GET BREAD AND DROP BAKING TIN, U, GIVE BREAD TO BAKER, GET BREAD AND BREAK BREAD, GET PELICAN CHARM, OPEN DOOR, NE, SHOW MOUSE TO MISTRESS, TURN TOP RIGHT HANDLE, TURN BOTTOM RIGHT HANDLE, AGAIN, AGAIN, TURN TOP LEFT HANDLE, OPEN SAFE, GET CHARM, OPEN DOOR, SW, SE, OOJIMY HEARTH, GET ASH, N, D, GET COIN, U, S, NW, SW, DOOFER ENGINE, DOOFER UNICORN, DROP ALL, GET LADDER AND OPENER, KNOCK DOOR, THROW OPENER AT LAMP, SW, E, LEAN LADDER TO GIRDER, W, NE, GET ALL, SW, CAST OOJIMY SPELL ON FIRE, GET STOOL, E, DROP STOOL, GET CHARMS, PUT CASE IN SACK, CLIMB STOOL AND CLIMB LADDER, JUMP NORTH, HOLD ONTO THE RAIN WEATHERMAN (sollte das Sonnenmännchen sich im Inneren befinden: CAST THINGY SPELL ON SUN WEATHERMAN), CAST DOODAH SPELL ON RAIN WEATHERMAN, GET UMBRELLA AND HAT, CLIMB CLOUD, CAST OOJIMY SPELL ON CLOUD, SW, SW, E, GET STOOL, W, NE, NE, DROP CAN AND MOUSE AND PLASTIC BOTTLE, PUT SACK ON STOOL, GET SADDLE AND PUT IT ON STOOL, CLIMB CLOUD, DOOFER CLOUD, E, BUY TICKET WITH TWO FERG COIN, E, E, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT, WAIT, PUT SADDLE ON UNICORN, CLIMB UNICORN, DOOFER UNICORN, D, E, DROP SHOES, N, E, D, OPEN DOOR, N, WAKE XAM, DRINK MILK, PUT CANDLE IN BOTTLE, TIE ROPE TO MANACLES, OPEN BOX AND GET MATCH, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, DROP BOTTLE UNDER ROPE, N, WAIT, N, U, NE, OPEN DOOR, E, E, SLIDE 5, SLIDE 8, SLIDE 1, SLIDE 6, SLIDE 7, SLIDE 2, SLIDE 9, SLIDE 5, SLIDE 3, SLIDE 4, GET BRACELET, PUT CHARMS ON BRACELET, W, W, SW, NW, U, U, OPEN LEFT DOOR, N, GET BALL, S, D, D, SE, PUT ASH ON HEARTH, U, nun auf den BALL LOOKen, bis die Hexe Richtung FIREPLACE schaut, DOOFER BALL, WAIT bis man die CLAW der Hexe sieht, PUT BRACELET ON CLAW, räädy!



HIER NUN EINIGE TIPS ZU 'POWER AT SEA' VON ACCOLADE AUF DEM C64.

AM ANFANG SOLLTE MAN BEIM AUSWAEHLEN ALLES SO LASSEN, AUSSER DAS MAN
EIN PAAR BOMBER MEHR MITNEHMEN SOLLTE. DER EINGESTELLTE
TREIBSTOFF UND DIE TRUPPEN REICHEN FUER DEN AUFTRAG.
IMMER MIT 'FULL AHEAD' FAHREN UND NIE ANHALTEN! AUCH NICHT WENN SIE
IN EINEN KAMPF VERWICKELT SEIN SOLLTEN. IHR CONVOY HAELLT AUTOMATISCH
AN DER NAECHSTEN MARKIERUNG, DIE SIE GESETZT HABEN.
DER SCHNELLSTE WEG IST ALS 'KURS' AUF DER KARTE EINGEZEICHNET.
DIE ALS KREUTZCHEN AUF DER KARTE GESETZTEN FLUGZEUGBASEN,
BRAUCHEN SIE NICHT ANZUFAHREN, DA DIESE NICHT WICHTIG FUER DEN
SPIELVERLAUF SIND! DESTROYER SIND AM HAEUFIGSTEN ZWISCHEN PUNKT
1 - 2 UND VON 4 - 5 VERTRETEN. BEI 'APPROACH BASE' MUESSEN SIE
SCHON KURZ BEVOR DIE ZIELE IM KREUZ SIND FEUERN. DAZU GEHOERT
EIN WENIG UEBUNG. BEIM AUSSETZEN DER TRUPPEN KEIN RISIKO EINGEHEN,
DA MAN BEI EINER NIEDERLAGE NUR ZEIT VERLIERT UND WIEDER VON VORNE
ANGREIFEN MUSS. WENN MAN FEINDLICHE DESTROYER ANGREIFT,
MUSS MAN MIT DEN FIGHTERN MOEGLICHST LANGE AUF EINEN PUNKT
SCHIESSEN. ES LOHNT SICH NICHT WILD DAS DECK DES SCHIFFES
'UMZUGRABEN'. MIT DEN BOMBERN MOEGLICHST NAHE HERANFLIEGEN, UND
ERST DANN DIE BOMBE WERFEN, WENN DAS ZIELKREUZ HELL AUFLEUCHTET.
WENN MAN GETROFFEN HAT, SINKT DAS FEINDLICHE SCHIFF SOFORT.
BEIM ANGREIFEN MIT DER 'MAN LARGE GUN' SOFORT 'F1' DRUECKEN, KANONE
AUF 45 GRAD STELLEN UND DRAUFHALTEN, BIS DER FEIND UNTERGEHT.
WENN MAN ALLE 4 BASEN EROBERT HAT IST DAS SPIEL GELOEST.
(NAJA, HAETTEN RUHIG EIN PAAR AUFTRAEGE MEHR SEIN KOENNEN!!)
UEBRIGENS IST ES EINFACHER DIE 'F-TASTEN' ZUM STATIONENWAEHLEN
ZU NEHMEN, DA DIES SCHNELLER GEHT. AUCH IMMER ERST 'F7' NACH EINEM
ZEICHEN DER FUNKBUDE DRUECKEN. SO KANN MAN SCHNELLER AUF ANGRIFFE
REAGIEREN.

DAS WARS FUER HEUTE, BIS DANN

MARKUS

Von „The Liberator" haben wir einige Tips zu **ROADWAR EUROPE** bekommen, die wir natürlich an Euch weiterleiten. Los geht's also:
(Stop! Noch nicht! Das solltet Ihr noch wissen: Sp=Speed, Ac=Acceleration, Pr=Protection, Br=Braking, St=Structure, Ma=Manueverability) Wichtige Städte sind diese: Birmingham: Pr+1, St+5; Düsseldorf: Sp+1, Ac+1, Pr+1, Br+1, St+5, Ma+1; Essen: Pr+1, St+5; London: Sp+1, Ac+1, Pr+1, Br+1, St+5, Ma+1; Moskau: Sp+1, Ac+1, Pr+1, Br+1, St+5, Ma+1; Paris: Sp+1, Ac+1, Pr+1, Br+1, St+5, Ma+1; Turin: Sp+1, Ac+1, Pr+1, Br+1, St+5, Ma+5; Eschwege: Fg (Fighting)+20 (wg. Ballerkurs im Tronic-Verlag unter Leitung von Otti „Schmidator" Schmidt). Nun ein paar Tips zu Städten: Bordeaux: Die Leute trinken lassen; London: Nicht die Kronjuwelen anschauen; Madrid: Nicht beim Stierkampf mitmachen; Nice: Spielen lassen; Rom: Den Vatikan besuchen (aber vorsichtshalber etwas Kühles zum Trinken mitnehmen (letztes Jahr war ich dort, ich schwitze immer noch)). Und den noch: Bei feindlichen Trucks schießt man am besten auf die Reifen. So, das war's erstmal. Dank an „Liberator" (und seine Helfer).

Dieses ist die Lösung zu LEISURE SUIT LARRY von Michael Groth aus Münster! Enjoy!

Anbei schicke ich die Lösung für "Leisure suit Larry". Um den Spass nicht zu verderben bitte ich Sie nur die Tips zu veröffentlichen.

Tips:

In der Toilette nach Erledigung der Bedürfnisse, die Kommandos hierfür dürften bekannt sein, sollte das Waschbecken untersucht werden!

Auf der Toilette mehrmals die Inschriften der Wand lesen! (Dabei hilft die F3 Taste, sie dient zur Wiederholung des letzten Befehls)

Das Spray nicht zu oft benutzen.

Der Fernseher hat mehrere Kanäle, mehrmals umschalten!

Bevor Larry sich mit der Prostituierten im ersten Stock der Bar abgibt, muss er sich schützen. Womit, dürfte wohl klar sein.

Ein Tip zur Lösung des Problems mit den Pillen steht im Magazine, das man im Store kaufen kann.

Und nun noch etwas für das Auge: (Vorher immer abspeichern!)

Auf der Toilette (danach) "flush" eingeben.

Wenn man die vorgezeigten Wege verlässt erscheint ein unangenehmer Zeitgenosse, der Larry ins Jenseits befördert. Danach wird Larry durch einen Aufzug in den Keller befördert, wo Adventure-Figuren reaktiviert werden. Dort treffen wir dann einen anderen Bekannten aus Kings Quest.

Wenn Larry den Wein gegen das Messer eingetauscht hat, kann er sich noch eine Flasche kaufen, und mit dieser das Taxi besteigen.

So und hier die Lösung:

Larry steht vor der Bar. In die Bar gehen und einen Whiskey bestellen. Diesen nehmen und sich in den hinteren Teil der Bar begeben. Dort die Rose nehmen und dem Säufer den Whiskey geben. Larry erhält dafür eine Fernbedienung. Auf die Toilette gehen. Sprüche auf der Wand lesen (mehrmals). Ring von Waschbecken nehmen. Die Bar verlassen.

Vor der Bar ein Taxi rufen. Fahrer fragen. Zum Casino fahren. Wenn der Mann mit der Tonne erscheint, ihm den Apfel abkaufen.

Im Casino Geld durch spielen vermehren. (Am schnellsten geht dieses an den Automaten) In den hinteren Teil des Casinos gehen und den Disco-Pass aus dem Aschenbecher nehmen. Das Casino wieder verlassen und mit dem Taxi zu dem Geschäft fahren. Vor dem Geschäft das Telefon untersuchen. Die Nummer, die auf dem Telefon steht anrufen (hat zwar nichts mit dem Ausgang des Spieles zu tun, es bringt aber Punkte. Das Selbe gilt für die Nummer, die auf der Businesscard steht). Das Geschäft betreten und Wein, Zeitung und Kondome kaufen. Vor dem Geschäft den Wein dem Säufer geben, Larry bekommt dafür ein Messer. Mit dem Taxi zurück zur Bar fahren.

In der Bar an die Tür klopfen. Das Password sagen, ggf. Spray benutzen. Im Hinterzimmer den Fernseher einschalten. Mehrmals die Programme umschalten. Wenn der Mann die Treppe verlässt muss Larry sich in das Obergeschoß begeben. Dort ausziehen (vor dem Bett), das Kondom benutzen, und sich auf das Bett legen. Danach die Candy-Box nehmen und den Raum wieder verlassen. (vorher remove Lubber)

Zum Casino fahren und die Bank sprengen. Ohne Moos nichts los.

Zur Disco fahren und dem Türsteher den Pass zeigen. In der Disco sich zu dem Mädchen setzten und mit ihr sprechen.

Das Mädchen zum Tanz auffordern. Wieder am Tisch muss Larry dem Mädchen die Rose, die Candy-Box und den Ring schenken. Danach dem Mädchen das geforderte Geld geben und sich mit ihr in der Kapelle treffen. Dort dem Pfarrer die 100 $ für die Trauung geben und dem Mädchen in das Casino folgen. In den 4. Stock fahren und an der Tür mit dem Herz klopfen. Fawn öffnet und Larry geht in das Zimmer. Das Radio anstellen und die Nummer, die Larry in der Werbung hört notieren. Das Zimmer verlassen und zum Geschäft fahren. Von dem Telefon aus die Nummer aus der Radiowerbung anrufen. Wein bestellen und als Zielort "Honeymoon suite" eingeben. Zurück zum Casino fahren und wieder das Zimmer betreten. Den Wein öffnen und sich auf das Bett legen. Wenn Fawn Larry an das Bett gefesselt hat, das Messer benutzen und das Seil einstecken. Mit den letzten 10 $ in das Casino gehen und Geld gewinnen. Zur Bar fahren und wieder in das Obergeschoß gehen. Dort das Fenster öffnen und auf den Balkon klettern. Das Seil um Bauch und Gitter knoten und die Pillen nehmen. vorher mit dem Hammer das Fenster einschlagen. Der Hammer liegt in dem Mülleimer unter dem Balkon. Mit den Pillen zurück in das Casino und mit dem Aufzug in den 8. Stock fahren. Dort mit dem weiblichen Wachpersonal flirten und ihr die Pillen geben. Wenn sie verschwunden ist, den Privataufzug öffnen und in das Penthouse fahren. Auf den Balkon gehen und ....! Eva nahm den...!

Das wars!

Wenn man bei **WIZBALL** im Titelscreen „WIZZBORE" (mehrmals versuchen) eingibt, wird man unsterblich.

★★★★★★★★★★★★★

Bei der C-64-Version von **DESTINY KNIGHT** schnappe man sich die Charakter-Diskette. Man ändere im Track 2, Sektor 9 alle Bytes von 1-7f in „ff" um. Somit hat Garth eigentlich immer alles am Lager.

★★★★★★★★★★★★★

Um bei **INSANITY FIGHT** auf dem Amiga einen Level weiterzukommen, muß man lediglich beide Mousebuttons, den Feuerknopf und „L" drücken.

★★★★★★★★★★★★★

DESTINY KNIGHT-Charakterdisk: In Sektor 18 von Track 2 sind die Konten versteckt. Eine Zeile stellt hier die Kontonummer, die nächste den Kontostand dar. Ein Hello to the Video-Kid und schönen Dank für die Tips!

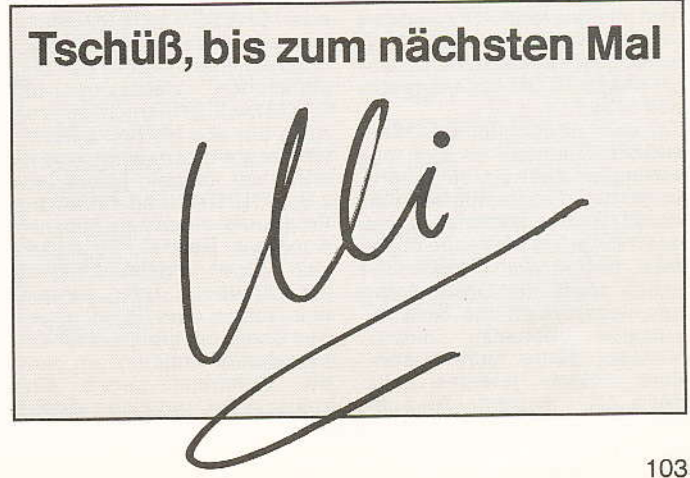
★★★★★★★★★★★★★

Von unserem Leser Wolfgang Schelle aus Schwaig haben wir ein paar Schneider-Pokes bekommen. Als Anleitung schrieb er folgendes: Als erstes testet man, ob der Header des Programmes in Basic geschrieben ist (mit CAT; nun muß hinter der Block-Angabe ein „%" stehen). Ist es unlesbar, so kann man mit folgenden Pokes trotzdem an es herankommen: POKE &AC01,&C3: POKE AC02,&90: POKE &AC03,&C0: LOAD „. (Bei dem Anführungszeichen hört der Basic-Text auf!) Nun die Pokes:

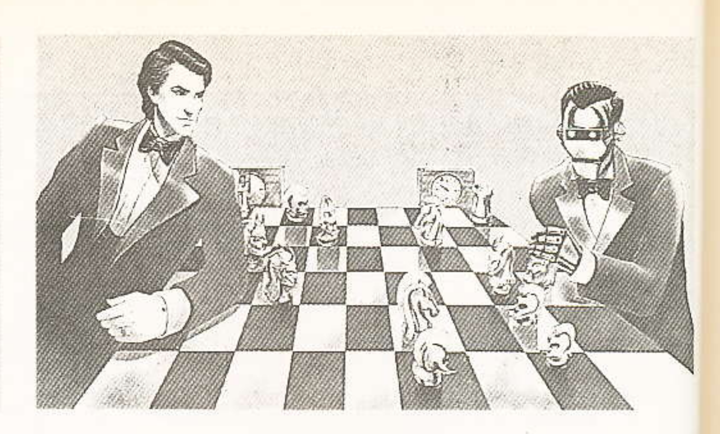
Mag Max: POKE &1AF1,&00 (US); Impossible Mission: POKE &12BF, &C9 (US); Wonderboy: POKE &52E5, 0 (U.L.); Zynaps: POKE &5F7E, &FF (255 L.); Wizball: POKE &A98A, &34 (U.L.); Head over Heals: POKE &27AF, 0 (hohe Sprünge); Impossaball: POKE &96DC, 0 (Zeit anhalten); POKE &A462, 0 (U.L.); Slapfight: POKE &59CB, 0 (US); Gyroscope: POKE &532B, &00 (Leben); POKE &5A39, &00 (Zeit); So, das war's. Viel Spaß und vielen Dank an Wolfgang!

★★★★★★★★★★★★★

Hier ist **er** !! Der erste Anwender-Tip im Secret Service, der sich mir beim Umgang mit dem **EAS-SOUNDTRACKER** geradezu aufdrängte: Wen nervt es nicht, daß man ein Stück im Speicher nicht einfach löschen kann, um z.B. frisch drauflos ein Neues zu komponieren? So schafft man sich Abhilfe: Man lädt den „Tracker" ein und speichert direkt nach dem Einladen den „Leersong" „Reset" ab (also einfach „Reset" als Name angeben und saven). Wenn man auf diese Art und Weise einen Song gelöscht hat, muß man nur noch die Instrumentenummer zurücksetzen. Staaaaker Einfall, wa?







PSION gegen GROSSMEISTER

Wie bereits angekündigt, tritt diesmal das Amiga-Programm GROSSMEISTER gegen unseren Champion PSION an. Da es sich hierbei auch um ein 68000er Programm handelt, dürfen wir gespannt sein, wie es gegen PSION abschneidet, an einen Sieg glaubt wohl kaum jemand. Noch interessanter wird es übrigens beim nächsten Mal, denn dort stellen wir SARGON III vor. Dieses Programm wird seit kurzem von der englischen Firma LOGOTRON auch für die Systeme C64 und ATARI XL angeboten. Bei SARGON III handelt es sich um kein neues Programm, sondern lediglich um eine Neuauflage dieses Renners. Wer sich etwas näher mit der Geschichte des Computerschachs auseinandergesetzt hat, der weiß, daß SARGON die Geschichte entscheidend beeinflußt hat. SARGON gehört damals wie heute noch zu den stärksten Programmen der Welt. Genau wie Richard Lang gehören auch die Namen Dan und Kathe Spracklen zur Geschichte des Computerschachs wie keine anderen. Aber, mehr wird jetzt noch nicht verraten. Bedanken möchte ich mich diesmal bei der englischen Firma LOGOTRON sowie bei der Firma EcoSoft für die zur Verfügung gestellten Schachprogramme. Leider sieht es bei den kleineren Systemen noch etwas mager mit Programmen aus, wir danken deshalb für jede Unterstützung. Frank Brall

Das große Schachturnier

Der Herausforderer GROSSMEISTER (AMIGA)

Programm: Grossmeister, **System:** Amiga, **Preis:** 74,95 DM, **Hersteller:** Dark Horse, P.O. Box 36162, Greensboro, NC 27416 , **Muster von:** G.T.I. GmbH, Oberhöchstadter Strasse 53b, 6370 Oberursel/Taunus

GROSSMEISTER so nennt sich ein interessantes Schachprogramm für den AMIGA. Ich habe versucht herauszufinden, ob das Programm wirklich seinem Namen gerecht wird und habe mir gleich eine Testversion zukommen lassen. Zumindest im Preisvergleich zu anderen Schachprogrammen zeigt es sich sehr selbstsicher, denn mit knapp 75 DM liegt es recht weit vorn.
Bei dem Programm GROSSMEISTER handelt es sich ursprünglich zwar um ein amerikanisches Programm, jedoch wurde dieses zusammen mit einem Kölner ins Deutsche übersetzt. Neben allen Programmtexten sowie der Dokumentation wurde auch die Sprachausgabe übersetzt. Gerade letzteres dürfte nicht besonders einfach gewesen sein, denn die integrierte Sprachausgabe des Amiga besitzt eigentlich nur amerikanische Laute. Neben der Sprachausgabe verfügt das Programm auch über eine 3dimensionale Bildschirmdarstellung. Eine solche scheint ja mittlerweile zum Standard eines Schachprogrammes zu gehören, obwohl dies nach meiner Meinung unsinnig ist. Im Gegensatz zu THE ART CHESS verfügt GROSSMEISTER jedoch auch über eine zweidimensionale Darstellung. Zwar sind beide Darstellungsarten grafisch nicht so schön wie bei PSION oder CHESSMASTER, jedoch lassen sich die Figuren sehr gut unterscheiden. Auch bei den Funktionen sieht es bei GROSSMEISTER nicht ganz so rosig aus wie bei den genannten Programmen. Sieht man jedoch von einigem Luxus (wie z.B. MOUNTAIN) ab, bietet das Programm eigentlich alle notwendigen Befehle. So lassen sich Züge selbstverständlich zurücknehmen oder vorspielen. Neben dem Spiel gegen den Computer gibt es einen Demonstrationsmodus, in dem der Computer gegen sich selbst spielt und einen Modus, in dem er lediglich als Schiedsrichter fungiert. Natürlich läßt sich auch jederzeit die Seite wechseln oder auch nur das Brett drehen. Als besonders gelungen empfand ich die Funktion RAT. Zwar gibt es in jedem Schachprogramm eine Funktion die Zugvorschläge macht, jedoch zeigt GROSSMEISTER nicht nur den besten Zug, sondern die beste Zugfolge. Er führt also gleich mehrere Züge hintereinander aus und nimmt diese anschließend wieder zurück. Eine ebenfalls sehr nützliche Funktion ist REMIS. Wenn man glaubt, eine ausgeglichene Stellung erreicht zu haben, bei der keiner mehr gewinnen kann, so kann man mit dieser Funktion REMIS vorschlagen. GROSSMEISTER entscheidet darüber, ob er das REMIS annimmt oder ob er das Spiel fortsetzen möchte.
Allerdings hatte ich im Test nicht die Gelegenheit, die Funktion REMIS zu testen, denn alle gespielten Turniere endeten mit einem Sieg für mich. Obwohl ich wirklich nicht der stärkste Schachspieler bin, hatte ich keine Probleme, GROSSMEISTER in den ersten 3 Spielstufen zu schlagen. Obwohl das Programm bereits im 3. Level 30 Sekunden Bedenkzeit pro Zug benötigt, zeigte es sich äußerst schwach. GROSSMEISTER spielte einfach Züge, vor denen selbst Anfänger zurückschrecken würden. Die Dame wurde zum Beispiel sofort ins Spiel gebracht und mußte somit sehr oft zurückweichen. Bauern wurden einfach vergessen und auf der Grundlinie zurückgelassen. Es schien, als würde GROSSMEISTER nur 1 bis 2 Halbzüge vorausberechnen, wobei lediglich das Material bewertet wurde. Das Programm versuchte, alles zu schlagen, was zu schlagen war, auch dann, wenn es offensichtlich eine Falle war. Gute Spielzüge ergaben sich eigentlich garnicht, wobei es im Endspiel noch schlimmer aussah. Auch wenn man dem Programm einen Materialvorteil von einer Dame gab, gelang es diesem kaum, den Gegner Matt zu setzen. Selbst mit TURM, DAME allein gegen den KOENIG zeigte sich das Programm unfähig. Auch diese Tatsache deutet auf einen fehlerhaften bzw. viel zu langsamen Spielalgorithmus hin. Zwar steigt die Spielstärke bei höheren Bedenkzeiten wie etwa 10 Minuten erheblich, jedoch: Wer will schon Stunden an einer Partie spielen?
Wie schon aus der umfangreichen Schacheinführung im Handbuch zu entnehmen ist, wurde GROSSMEISTER speziell für den Anfänger entwickelt. Allerdings frage ich mich, ob dies vielleicht doch eine Ausrede ist, denn auch ein Schachprogramm für den Anfänger sollte vernünftige Züge machen. Auch die vorhanden sieben Spielstufen, die sprungartig ansteigen, z.B. von 1 Sekunde auf 30 Sekunden, eignen sich sicherlich weniger für den Anfänger. Warum die erste und zweite Spielstufe nur einen Unterschied von einer halben Sekunde aufweisen, ist

mir bis heute noch ein Rätsel. Ein Unterschied in der Spielstärke dürfte sich bei dieser Zeitdifferenz wohl kaum ergeben. Übrigens auch von der dreimaligen Zugwiederholung scheint das Programm bzw. der Programmierer nicht viel zu halten. Für eine Preis von knapp 75 DM und bei einem Programmnamen wie GROSSMEISTER hatte ich eigentlich etwas anderes erwartet. Hervorzuheben ist lediglich die komfortable Bedienung über Pulldown-Menüs bzw. die Maus sowie die deutsche Sprachausgabe.

Frank Brall

Ein ungleicher Kampf

PSION (ATARI ST) gegen GROSSMEISTER (AMIGA)

Wieder einmal ist es soweit, PSION muß seinen Titel verteidigen. Allerdings waren wir diesmal einstimmig der Meinung, daß es PSION nicht schwer fallen dürfte, seinen Gegner GROSSMEISTER zu besiegen. Obwohl PSION gegenüber schwachen Gegnern nicht immer gut aussah, ist GROSSMEISTER sicherlich kein ernstzunehmender Gegner. Trotzdem sollte man nicht vergessen, daß beide Programme auf einem Microprozessor vom Typ 68000 betrieben werden und somit zumindest die gleichen Voraussetzungen besitzen.

Leider verfügt GROSSMEISTER nicht über unsere Standard-Bedenkzeit von 15 Sekunden, so daß wir stattdessen für beide Programme 30 Sekunden pro Zug wählen mußten. Wie üblich wurde das Spiel von unserem Champion PSION eröffnet. Schon die ersten zwei Züge deuten auf ein ungewöhnliches Spiel hin, denn bereits im 2. Zug spielte GROSSMEISTER die Dame. Offensichtlich kannte GROSSMEISTER die Eröffnung D2-D4 überhaupt nicht, denn sonst hätte er einen so schweren Fehler nicht machen dürfen. PSION nutzte natürlich die ungewöhnlichen Züge des Gegners, um seine Stellung zu verbessern und somit das Zentrum unter Kontrolle zu bringen. Auf diese Weise hatte auch GROSSMEISTER keine Chance, mit seinem vorstoßenden Läufer Gefahr in die weiße Stellung zu bringen. Er wurde einfach durch einen Springer und einen anschließenden Bauernzug zurückgedrängt. GROSSMEISTER sah bereits in den ersten Zügen völlig ratlos aus und blockierte noch dazu die eigene Stellung. So kam es schließlich dazu, daß GROSSMEISTER lediglich noch die Dame draußen hatte und sonst alle Figuren hinter den unbewegten Bauern eingesperrt waren. Statt jetzt wenigstens mit einem Bauernzug die Stellung zu öffnen, zog es lediglich die Dame hin und her. PSION ließ sich von der seltsamen Spielweise seines Gegners wenig beeindrukken und stellte der Dame eine simple Falle mit einem Bauernopfer. GROSSMEISTER viel promt darauf herein und verlor somit die Dame. Jetzt konnte PSION seine Springer bedrohlich nahe an die Reihen des Gegners heranbringen. Um eine Gabel Turm/König zu vermeiden, spielte PSION die Rochade. Schlechter konnte es GROSSMEISTER eigentlich nicht machen, denn dadurch wurde der Koenig noch weiter eingeschlossen. Der schlimmste Fehler kam jedoch noch. Der schwarze Springer, der inzwischen durch einen weißen Bauern bedroht wurde, wich ausgerechnet auf das Ursprungsfeld aus. Damit war das passiert, was sich PSION sicherlich nicht einmal in den Träumen vorgestellt hätte. GROSSMEISTER wird durch einen einfachen Springerzug Matt gesetzt. Ja richtig, GROSSMEISTER ist bereits im 15. Zug MATT. Es hätte noch lange nicht dazu kommen müssen, aber GROSSMEISTER spielte einfach dumm. Wie ein Programm bei einer ausgenutzten Bedenkzeit von 30 Sekunden so schlecht spielen kann, ist mir unklar.

Natürlich setzten wir ein zweites Spiel an, bei dem GROSSMEISTER mit Weiß eröffnete. Aber ich erspare mir, die ungewöhnliche Partie zu kommentieren. Es war einfach schlimm, was GROSSMEISTER hier zeigte. Dies empfand sicherlich auch PSION und machte dann bereits im 11. Zug ein Ende. Auch hier hätte ein MATT noch lange nicht sein müssen, aber GROSSMEISTER war offensichtlich blind.

Ich glaube, zwei so kurze und vor allem schlechte Partien haben wir bisher noch nicht erlebt!

Frank Brall

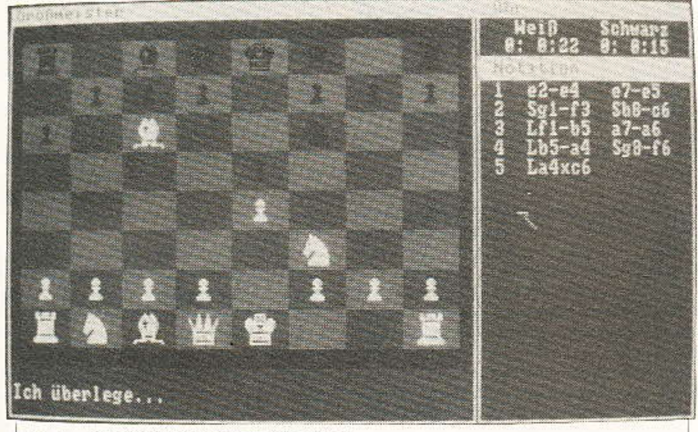


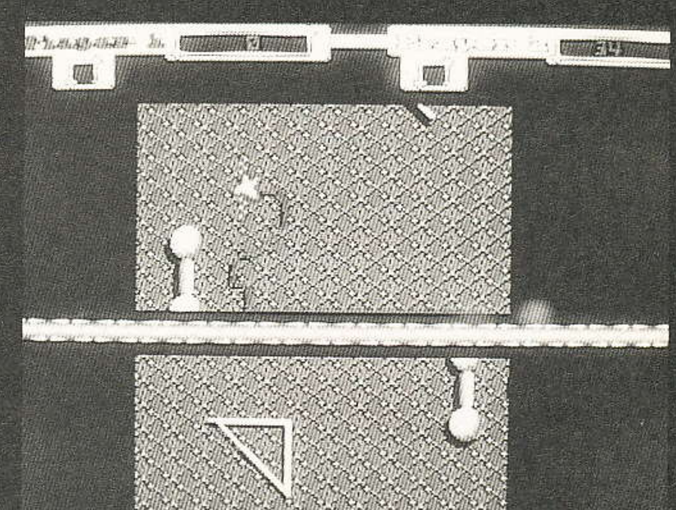
Foto: GROSSMEISTER (Amiga)

PSION CHESS (ATARI ST)	GROSSMEISTER (AMIGA)
D2-D4	D7-D5
G1-F3	D8-D6
B1-C3	C8-F5
F3-H4	F5-G4
H2-H3	G4-D7
E2-E4	D5XE4
C3XE4	D6-D5
E4-C3	D5-D6
F1-E2	B8-C6
C3-B5	D6-B4+
C1-D2	B4XB2
D2-C3	B2XA1
D1XA1	E8-C8
D4-D5	C6-B8
B5XA7+	MATT

GROSSMEISTER (AMIGA) –	PSION CHESS (ATARI ST)
E2-E4	E7-E5
G1-F3	G8-F6
F3XE5	D7-D6
F1-B5+	C7-C6
E5XF7	E8XF7
B5-C4+	D6-D5
E4XD5	B7-B5
C4-D3	D8XD5
E1-G1	F8-D6
H2-H4	D5-E5
D1-F3	E5-H2+
MATT	

Atron, Btron, ABCtron . . .

Böse Zungen im Verlag und anderswo behaupten mehr und mehr, ich würde so ziemlich jedes Programm, das ich in die Finger bekomme, gnadenlos zerreißen. (Erbost:) Das ist eine böswillige gemeine Verleumdung. Nichts von alledem ist wahr! (Hinterhältig:) Kommen wir also zum Flop des Monats ... (Zugegeben, das war nicht der beste Ort um dies anzuführen).



Programm: Atron 5000, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Softgang, Gütersloh

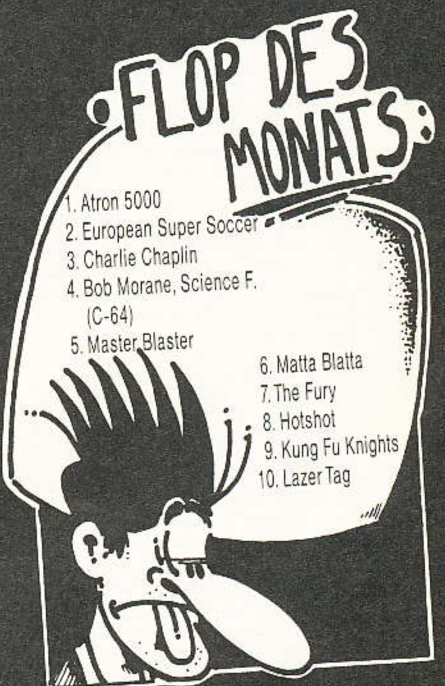
Eigentlich ist das Cover ja gar nicht so häßlich; überall sind Striche (rote und gelbe), ein paar Dreiecke, vier mehr oder weniger runde Kugeln, ein Kreuz mit vier Kugeln (also insgesamt acht Kugeln, ist ja gut) an seinen Enden und eine Metallplatte (könnte man denken) mit der Aufschrift **ATRON 5000**. Atron, Atron, an was erinnert mich das bloß? Ich komm' nicht darauf ich hab's! Wenn man das „A" wegläßt, kommt man der Sache schon näher, wenn man die „5000" ebenfalls abmurkst, ist man bereits am Ziel. Ja, liebe Freunde, was **SOFTGANG** da fabriziert hat, ist ein Verschnitt der „Light-Cycle"-Spielidee aus dem Walt-Disney-Streifen „Tron" (jetzt begreift man auch, was die ganzen Striche bedeuten). Packung auf, Amiga an; irgendwie (aber wieso bloß?) ahne ich schon, was da wieder auf mich zukommt. Kurzer Blick auf die Verpackungsrückseite: „Die Nerven geraten in Vibrationen. Die Muskulatur spannt . " steht hier unter anderem geschrieben, ein Satz, den man auf viele Arten deuten kann.

Ein Deutungsansatz sei mir erlaubt: Das Spiel ist fertig geladen und man schaut auf den Screen (geschickt, was? Genau das ist nämlich eben gerade geschehen, aber meine Nerven vibrieren nicht im geringsten; dafür ließ ich aber das Stück Kandiszucker nicht in meinen Tee, sondern auf den Fußboden fallen, starr vor Erstaunen (oder war es Entsetzen?)). Ist ja hochinteressant: In der Titelgrafik ist dem Grafiker wohl das passiert, was ich eben erwähnt habe. Das „A" fehlt nämlich im Programmtitel (Es war mit Bestimmtheit Entsetzen!). Allerdings muß man dem Programmierer lassen, daß das Sternenscrolling im Titelscreen, zumindest im Vergleich zu dem Scrolling im Spiel, sehr sauber ist. Auch bei der Anleitung hat man keine Kosten und Mühen gescheut: Das DIN-A4-Blatt ist gut gestylt und liegt hervorragend in der Hand, und die Buchstaben auf ihm machen mich schlau, denn dies ist kein gewöhnlicher, pieseliger Light-Cycle-Verschnitt, sondern ein ganz ungewohnt abartiges Plagiat dieser schönen Idee. Statt daß man die Tatsachen beläßt, vergewaltigt man das Spiel mit Sonderwaffen wie „Beschleunigungsmotoren" und „roten" bzw. „gelben Bomben". Na denn, ich spiele gegen den Computer, der sich schon nach wenigen Spielen als außerordentlich blöde herausstellt. Wenn man ihn einfach fahren läßt, verheddert er sich garantiert nach kurzer Zeit in seinen eigenen Wänden (oh, ich hoffe doch, daß das Spielprinzip „Motorräder flitzen herum und ziehen Wände, gegen die man nicht fahren darf; wer länger überlebt, bekommt einen Punkt", bekannt ist). Ein Wort zur Grafik: Ein Lichtrad (um das Kind beim Namen zu nennen) ist genau einen Pixel groß, daß heißt, eigentlich sieht man es gar nicht; eine Linie entsteht halt, doch nun kommt die große Neuerung des Programms: Man kann das Lichtrad in acht Richtungen steuern, was durch das Scrolling der etwas mickrig ausgefallenen Grafikabschnitte auf dem Screen verdeutlicht wird (also ein echtes Acht-Wege-Ruckel-Scrolling, wie man es selten sieht). Das Dumme hierbei ist nur, daß man nun (Achtung! Das ist anscheinend die **Absicht** (so läßt es die Anleitung zumindest erscheinen!) des Programmierers gewesen . . .) durch diagonale Lichtwände einfach hindurchfahren kann (??!!??!). Das stelle man sich mal so vor: Man nehme eine diagonale Pixelwand. Nun setze man sich auf sein Fahrrad (auf einem Motorrad wird der Effekt natürlich ungleich deutlicher!) und radle auf einen nahegelegenen Berg (zuvor sollte man aber seinen Nachlass geregelt haben (ruft uns an, dann bekommt Ihr unsere Spendenkontonummer). Nun gebe man ordentlich Gas (natürlich muß man vorher auch jegliche Bremsmöglichkeit beseitigt haben, sonst klappt das Experiment nicht). Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, fahrt Ihr also einfach durch die Wand hindurch. Ob das in Natura auch so gut funktioniert wie bei ATRON (50% Erfolgsmeldungen), kann ich Euch nicht versprechen.

Soviel zu dieser Idee. Die Qualität der Grafiken der einzelnen Levels, in denen auch hier und da mal ein Hindernis herumsteht, reicht allerdings von „gar nicht schlecht" bis „schlimm und fehlerhaft" und nicht (fast hätte ich geschrieben „wie erwartet") von „schlimm und fehlerhaft" bis „schlecht" und „gar nicht". Das ist aber auch das Einzige. Letzter Blick auf das Backcover: Oh Schändung der Kultur! Hier hat man doch tatsächlich Shakespeare in den Text gepfuscht! „Bestehen oder nicht bestehen, daß (so steht's da!!!) wird gleich zur Frage". Darauf kann man eigentlich auch nur mit Shakespeare antworten (aus „The Merchant of Venice", 2.Akt, 7.Szene, Morocco spricht) „Oh hell! What have we here?" und „Cold indeed, and labour lost. Then farewell heat, and welcome frost". In diesem Sinne . . .

Uli

Grafik	**6 (oh ja!)**
Sound	**2**
Spielablauf	**1**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**1**



Microwelle

Liebe Leser,

daß auch die sogenannten „Hobbyprogrammierer" durchaus in der Lage sind, qualitativ hochwertige Software zu produzieren, haben diese in den letzten Ausgaben schon eindrucksvoll bewiesen. Auch für diese Ausgabe erreichten uns wieder einige gute Programme, von denen wir aus Platzgründen leider nur eines vorstellen können. Leider können wir nicht alle der uns zugegangenen Sendungen berücksichtigen, denn aufgrund der wahren Softwareflut, die in den letzten Monaten über uns hinwegschappte, müssen wir leider eine strenge Auswahl treffen. Auf alle Fälle haben wir auch dieses Mal wieder einen absoluten Hammer zu vermelden, denn mit KAMPF UM DIE KRONE möchten wir Euch ein erstklassiges Strategiespiel für den Atari ST (mind. 1 MByte, mittlere oder hohe Auflösung) vorstellen, daß sich sehen lassen kann!

Wir schreiben das Jahr 1630. In einem mittelalterlichen Land tobt ein erbarmungsloser Kampf um die Krone, denn jedes der vielen, kleinen Fürstentümer möchte allein über das Land herrschen. Die freien Städte und die Kirche sind besorgt über die Lage des Landes und beschließen, Gegenmaßnahmen zu ergreifen, um den Frieden im Land wiederherzustellen. Der weise Abt eines alten Klosters kommt schließlich auf die Idee, einen Wettstreit zwischen den Fürsten auszutragen mit dem Ziel, sieben heilige Gebeine dem Erzbischof von Pellenburg zu bringen. Diese Gebeine sind im ganzen Lande verstreit und befinden sich im Besitz einzelner Fürsten.

An diesem Punkt nun setzt die Spielhandlung ein, denn als Spieler müßt Ihr gegen die anderen Konkurrenten antreten, gegen ihre Armeen kämpfen und die Gebeine an Euch nehmen. In Eurem Besitz befindet sich zu Anfang die Hauptarmee, Unterarmeen und die eigene Festung. Das Programm bietet dabei drei verschiedene Spielweisen, nämlich das Spiel um die sieben Gebeine, wobei der gewinnt, der die Gebeine als erster vollständig abliefert, sowie ein Spiel um die absolute Herrschaft mit unbegrenzter oder begrenzter Zeit (24 oder 48 Monate). Selbst wenn Ihr die zweite Variante wählt, erwartet Euch aber beileibe kein billiger Risiko-Verschnitt, sondern ein komplexes Strategiespiel mit einer Unzahl von Features.

So müßt Ihr darauf achten, daß Eure eigene Festung immer genug „Manndeckung" hat, daß Euer Volk nicht murrt, weil es zuviel Fronarbeit leisten muß oder schlecht bezahlt wird. Ihr müßt auf Eure Infrastruktur achten, denn sowohl die Bauern als auch die Handwerker müssen gehegt und gepflegt werden. Bei diesen Punkten, die unter dem Begriff „Politik" zusammengefaßt sind, könnt Ihr so gut wie alle Einstellungen verändern. Steuern können hoch-, bzw. runtergesetzt, Fronarbeiter eingekauft, Mühlen und Webereien gekauft oder auch Soldaten angeheuert werden. Damit aber nicht genug: Um mit den Armeen erfolgreich zu sein, muß unter vier verschiedenen Angriffs- und Verteidigungstaktiken ausgewählt werden, die Soldaten sollten bei guter Laune und Kampfkraft bleiben (Sonderrationen verteilen), die begrenzte Anzahl der Spielzüge pro Runde gut überlegt sein und die Unterarmeen geschickt aufgebaut werden. Zwischen den einzelnen Armeen können die verschiedenen Truppenteile ausgetauscht werden, wobei man aber sehr vorsichtig vorgehen sollte. Die Kampfkraft hängt nämlich stark von der Truppenstärke und der Gewichtung von Infanterie und Kavallerie ab. Vor dem Spielzug (einfach mit der Maus die Kompaßrichtungen anklicken) sollte Ihr Eure Gegner ausspähen und dann zuschlagen. Das Ganze hört sich einfacher an, als es ist, denn die Gegner spielen – abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad – sehr geschickt und schließen auch schon mal ein Bündnis gegen den (oder auch die!) menschlichen Mitspieler. Wenn Ihr stark in der Bedrouille seid, könnt Ihr Euch auch mit Euren letzten Mannen in eine der freien Städte zurückziehen und dort versuchen, durch Kauf und Verkauf von Waren, Soldaten, etc. eine neue, schlagkräftige Truppe zusammenzustellen.

Ihr seht also, daß **KAMPF UM DIE KRONE** ein abendfüllendes Programm bietet, daß jeden Strategiespieler begeistern dürfte. Bei der Fülle von Möglichkeiten, die dieses geschickt aufgebaute Programm bietet, wird KAMPF UM DIE KRONE auch nach öfterem Spielen immer noch viel Spaß machen, zumal auch bis zu vier Mitspieler bei dem Game einsteigen können. Hinzu kommt, daß dieses Programm neben einer absolut simplen Maussteuerung nicht über die schon strategieüblichen kargen Grafiken verfügt, sondern zwei prall gefüllte Disketten bietet mit insgesamt 120 herrlichen Grafiken, die für die richtige Atmosphäre sorgen.

Aus deutschen Landen habe ich bis jetzt nur wenige Spiele dieses Genres gesehen, die KAMPF UM DIE KRONE das Wasser reichen könnten. Ein großes Lob an die Autoren, verbunden mit der Hoffnung, daß wir demnächst noch mehr tolle Spiele von Euch kriegen!

(Red.)

Grafik	**10**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**

Für das Stratgiespiel KAMPF UM DIE KRONE zeichnen verantwortlich: Frank Wellhöfer, Martin Fechner, Christopher Strein und Michael Vetter, Gemünden.

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege

Folgende Programme wurden bisher vorgestellt:

- **Die Fugger (jetzt im Vertrieb von Bomico)**
- **Quo Vadis (noch nicht im Handel erhältlich)**

Klare Kiste – Konsolen kommen



Juchu! Endlich ist es soweit! Alle Spielkonsolen-Freaks kommen ab dieser Ausgabe voll auf Ihre Kosten. Warum? Klare Kiste – die ASM rollt mit einer Menge Seiten auf die Spielmodule zu. So findet Ihr diesmal Informationen zu den Marktanteilen in England und den USA der beiden stärksten Japaner – Nintendo contra Sega, wer steht wo am besten da? Grund zur Besorgnis haben beide nicht. Dazu liefern wir einen Vergleich der beiden besten Tennisspiele für den Heimgebrauch. Wer am Ende die Nase in unserer Redaktion vorne hatte, könnt Ihr ebenfalls an dieser Stelle erfahren. Was gibt's Neues für die Konsolen? Die Antwort findet Ihr natürlich bei uns. Was werdet Ihr in Zukunft noch auf den neuen Seiten finden? Alles, was interessant ist! Randberichte, Zubehör im Test, Neuestes vom Markt und direkte Vergleiche. Als Zugabe liefern wir Euch noch einen kleinen Leckerbissen – Wettbewerbe! Natürlich unabhängig von ASM Dauer-Power! Da lohnt es sich doch schon einmal reinzuschauen, oder?

„Marktanteile" ist das magische Wort, um das sich alles dreht. So auch bei **Sega** und **Nintendo**, die in der Fremde Zahlen vorweisen können, die traumhaft sind. Ein ungefähres Bild mag man sich machen können, wenn man die hohe Bevölkerungszahl Japans kennt. Dort findet man nämlich in jedem zweiten Haushalt schon eine Spielkonsole. Immer noch kein Bild vor Augen? Dann stellt Euch doch mal vor, wie es teilweise bei Konzerten aussieht, wenn schon eine Masse Menschen vor den Hallen übernachtet, damit sie am nächsten Morgen noch eine Eintrittskarte ergattern können. Ähnliche Bilder bieten sich auch Zuschauern im Ursprungsland der Module, wenn ein neues Spiel auf den Markt kommen soll. Den Rekord hält in Japan ein Spiel von Nintendo, das absolut jeden Rahmen sprengt. Allein am ersten Tag wurden eine Million Module verkauft. Das schafft noch nicht einmal ein Spitzenspiel der ASM in unserem Land – geschweige denn an einem Tag. Ein ähnliches Bild zeichnet sich auch schon in den USA ab, wo ebenfalls Nintendo mit Abstand Marktführer ist. Kein Grund zur Traurigkeit bei Sega, die ihrerseits Großbritannien in festen Händen haben. Zumal auch so noch überall genügend übrig bleibt für beide. Da mag es doch nur noch eine Frage der Zeit sein, bis auch der deutsche Markt überflutet wird. Ein Grund mehr für uns, Sie immer auf dem laufenden zu halten. Deshalb haben wir uns gleich die Informationen vor Ort besorgt. Was sich auf der Insel tut, konnte unser Redaktionsmitglied der ASM-London, Steve Cook, berichten.

Live aus London: Steve Cook

SEGA erfolgreich?

Von STEVE COOK

Großbritannien ist das traditionelle Sprungbrett für Europas Unterhaltungssoftware. Nun werden die Briten von der Konsolen-Welle überschwemmt – Sega, Nintendo und Atari. Wer wird sich dursetzen?

Das Konsolen-Fieber begann in England im Frühjahr 1987, als man aus Japan hörte, daß man dort sieben Millionen Stück an 8-bit-Modulen an den Mann bringen konnte. Die Software-Häuser staunten nicht schlecht über diese Verkaufszahlen. Allein SUPER MARIO BROS wurde mit über 250.000 Stück veranschlagt.

In England konnte man höchsten 50.000 Stück für etwa 20 DM absetzen, während die japanischen Module immerhin um die 60 Mark und mehr kosten. Plötzlich orderte sich ein jeder seinen Rolls Royce und konnte Profite notieren, die einfach unglaublich erschienen.

Der Erste auf dem britischen Markt war SEGA mit der Modul/Karten-Konsole, die von MASTERTRONIC vertrieben wurde. Der SEGA in Japan war nicht so erfolgreich wie der NINTENDO – nichts war so erfolgreich wie der NINTENDO. Mastertronic brachte diese Maschine im September 1987 auf den Markt – mit viel Publicity und einem Preis von 300 DM.

Mastertronic erzählte jedem, daß das System sehr gut bei den Usern ankam. Über sechs Millionen Mark an Hardware wurden zu Weihnachten 1987 eingefahren; insgesamt 40 Titel waren bis März dieses Jahres im Angebot. Jedoch sollte man einige wichtige Fakten nicht außer acht lassen.

Erstens, das Sega-System war so konzipiert, daß nur Original-Sega-Software angeboten wurde – Afterburner, Hang On und andere Spielhallen-Titel. Bis vor einiger Zeit schien es so, als ob keine andere Firma eine Lizenz für das Sega-System erwerben könnte. Diese Philosophie gehört jetzt der Vergangenheit an, aber dennoch sind die Original-Sega-Titel Hauptbestandteil der angebotenen Ware.

Zweitens. Obwohl Nintendo etwas später am Markt war und anfangs einige Rückschläge verkraften mußte, schlug die Firma erfolgreich zurück mit einer 9-Millionen-Mark-Anzeigen-Kampagne. Als das Nintendo-System in England startete, wurde der Vertrieb vom Spielzeug-Magnaten MATTEL übernommen. Schon bald mußte Mattel zugeben, nur recht wenig von der Software-Materie zu verstehen, so daß man die Distribution des Nintendo in die Hände einer neuen Vertriebsfirma legte – NESI UK. NESI UK wird von denselben Leuten geführt, die Nintendo in den Staaten derart erfolgreich gemacht haben. Darüberhinaus haben die Jungs gute Verbindungen mit Japan und werden somit immer mit brandneuen Games versorgt. Der wichtigste Punkt ist jedoch, daß NESI UK sich anßschließlich um den Verkauf der Nintendos kümmert.

Im Gegensatz dazu sind die Sega-Maschinen nur ein Bestandteil der Geschäftsplanung von Mastertronic (obwohl ein sehr wichtiger!). Somit erhält Sega nicht die Unterstützung, die NESI UK Nintendo „exklusiv" geben kann.

Drittens. Das Nintendo-System hat schon einige Preis-Reduzierungen hinter sich, und obwohl der Sega immer noch billiger ist, der Nintendo ist attraktiver. Er hat auch noch andere Vorteile: Er erhält Software-Unterstützung von zahlreichen berühmten Herstellern von Spielhallengeräten, wie zum Beispiel NAMCO oder TAITO, um nur zwei zu nennen. Man hat zwar nur etwa 30 Titel momentan auf dem Markt, dafür aber Stoff aus verschiedenen Quellen.

Ein Yuppie-Spielzeug?

Als man das Sega-System in England einführte, hegte man die Hoffnung, daß es zu einem idealen „Yuppie-Spielzeug" werden würde. Die Grundidee bestand darin, eine billiges Unterhaltungsmedium anzubieten, das sich tausendfach an wohlhabende junge Leute verkaufen läßt. Die Yuppies hätten vielleicht gekauft, aber auch nach neun Monaten konnte man die Computer-Fans in Großbritannien noch nicht so recht für die Konsolen begeistern. Dies hat verschiedene Gründe.

Erstens. Die Qualität der Spiele ist sehr unterschiedlich. Während Outrun auf dem Sega ziemlich populär war, gab es eine Reihe von Games – Alien Syndrome ist ein gutes Beispiel –, die so derart schlecht rübergezogen wurden, daß nur Negatives in der Fachpresse erschien. Ein Rückschlag? Wer



eine Konsole kauft, will nur spielen. Und man erwartet einfach gute Titel. Ist dies nicht der Fall, muß man sich nicht wundern, daß viele auf C-64, Spectrum, ST oder andere Computer zurückgreifen.

Zweitens. Seitdem mit Sega gestartet wurde, sahen wir hier in England den unaufhaltsamen Aufstieg der 16bitter, die Ihrerseits Arcade-Titel für ST und Amiga herausbrachten, die wesentlich mehr Ähnlichkeiten zu den Coin Ops aufweisen. Sicherlich kostet ein 16bit-Computer erheblich mehr als eine Konsole. Dennoch entscheiden sich auch geneigte Spieler eher für den Computer, der mehr Möglichkeiten, eine weitaus größere Flexibilität bietet: Man kann halt kein Game mit Tastatur-Befehlen auf einer Konsole spielen. Und man kann sie sicherlich auch nicht zum Briefeschreiben einsetzen, wenn man keine Lust mehr hat, Aliens zu killen.

Drittens. Die Spiel-Enthusiasten sprechen bereits von einer neuen Generation von Spielkonsolen, die aus Japan kommen. Diese könnten den Sega und den Nintendo alt aussehen lassen. Einer aus dieser „Generation" ist schon vorgestellt worden – die NEC PC ENGINE. Es handelt sich um eine phantastische 16bit-Konsole, die in den Staaten schon zu haben ist und schon erstaunlich gute Software anbietet. In England wird die NEC PC ENGINE mit Spannung erwartet. Die Leute würden sich lieber heute als morgen an die Kiste setzen. Deshalb ist es mehr als unwahrscheinlich, daß man noch Geld für einen Sega ausgibt. Es existieren auch schon ernstzunehmende Gerüchte von der Produktion eines 16bit-Nintendo ...

Was nun?

Es gibt keinen Zweifel, daß die Spielkonsolen in England sich weiter verkaufen werden und der entsprechende Markt sich weiter ausdehnt. US GOLD z.B. sieht den Markt geradezu gewaltig expandieren. Programmentwicklungschef Charles Cecil meinte jüngst hierzu: „Die Japaner verfügen über eine derartig geschickte Marktpolitik, daß es nur noch eine Frage der Zeit zu sein scheint, bis der Erfolg sich auch bei uns einstellt. Natürlich sind auch wir an der Programmentwicklung neuer Games für die Konsole stark interessiert."

Aber: Werden sich diese gegenüber den herkömmlichen Rechnern durchsetzen? Sie mögen billig sein – der Sega ist beispielweise hier zum Sonderangebot von 240 Mark zu haben –, aber die Konsolen werden niemals solch eine gewaltige Angebotspalette an Spielen bieten können wie z.B. der Atari ST. Und um dies zu unterstreichen, sei hier eine Meinungsumfrage, die die englische Zeitschrift ACE bei deren Lesern durchführte, wiedergegeben, die besagt, daß nur etwa 5% der Spielefreaks eine Konsole besitzen oder planen, eine zu kaufen.

Man ist in England der Ansicht, daß die Konsolen als ein Massen-Artikel (Spielzeug) für junge, wohlhabende Angestellte oder für Familien ohne Computer-Erfahrung eine Daseinsberechtigung haben, und es sieht so aus, als würden sich die echten Spiele-Fans lieber an andere Rechner halten, bis vielleicht WIRKLICH was Powerfulles aus Japan kommt, vorzugsweise unter 300 DM und mit der Aussicht auf Software-Qualität und -Quantität. Ideal wär's, wenn auch europäische Firmen die Erlaubnis erhielten, ihre Spiele auf die Konsole zu konvertieren. Dann erst werden wir sehen, wie die Konsolen-Titel die Hitparaden stürmen ... aber zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist das noch nicht der Fall.

Home Run for everyone

Programm: Great Baseball, **System:** Sega, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** 18.

Amerika, wie es sich jeder in Sachen Sport vorstellt! So präsentiert sich die Baseball-Version für den Sega. Name: **GREAT BASEBALL.** Hersteller: **SEGA.** Neben den üblichen Baseballstadien, die immer bis auf den letzten Platz besetzt sind, gibt es bei diesem Spiel auch die übergroßen Einblendungen auf der Stadiontafel. Allerdings werden da nicht nur die Topspieler des Matches abgebildet, sondern auch die Zuschauer beim Konsum. Hamburger und Coke stehen hier stets auf der Speise-Karte. Gut eingedeckt mit Futter von Mac jubeln die Fans ihren Teams beim Einmarsch zu. Die Spannung wandelt sich zum Volksfest-Charakter. Doch bevor es richtig zur Sache geht, müssen einige Menüs von Jörg und mir durchlaufen werden. Zunächst muß einmal festgelegt werden, wer überhaupt gegeneinander antreten soll. Jörg setzt dabei auf das Team aus New York. Doch Tradionsvereine sind noch kein Garant für Siege. Ich gehe natürlich in die Stadt, die am meisten Geld zu bieten hat. Chicago entspricht da so meinen Vorstellungen, zumal ich gerade mein Äußeres darauf eingestellt habe. Jetzt stellen die beiden Coaches noch ihre Mannschaften zusammen (Werfer, Schläger), und los geht's! Dabei stellt sich schnell heraus, mit welcher Taktik die Teams ins Spiel geschickt werden. Während die New Yorker Burschen rein auf Punktejagd gehen, indem sie sich von Ecke zu Ecke schleichen, suchen die Haudegen aus Chicago den direkten Weg mit Home Runs. Leider gelingt so ein lockerer Schlag in die Kulissen nicht gerade sehr oft, zumal Jörg die absolut fiesesten Werfer ausgesucht hat. Nach drei verfehlten Bällen ist auch schon der erste Schläger raus – verdammt.

Leider ergeht es dem folgenden Mannschaftskameraden nicht viel besser. Er trifft die kleine Murmel zwar, aber die erste Marke erreicht er auch nicht. Müdigkeit taucht als Argument von Seiten des Chicagoer Coachs auf, womit er sich auf die lange Anreise bezieht. Somit wundert es keinen, daß die New Yorker nach den ersten vier Runden mit 6:2 führen.

In Runde 5 passiert es dann! Der erste Home Run für mein Team. Jetzt ist alles wieder offen, doch kann Jörg bis zur achten Runde den alten Abstand wieder herstellen, indem sich ein paar von seinen Leuten von Marke zu Marke schleppen. Alles scheint gelaufen zu sein, als den Gästen abermals der Anschluß gelingt. New York geht mit einem mageren Punkt Vorsprung in die letzte Runde. Jetzt noch ein Home Run, und das Blatt könnte sich noch einmal wenden. Aber was macht der fiese Kontrahent – er schickt wieder seinen besten Werfer von der Bank los. Unter dem Jubel der heimischen Anhänger sichert er den Gastgebern den knappen Sieg. Freude bei Coach Jörg, Ärger bei Thomas, dessen Team die Anfangsphase total verpennt hat. Die Revanche erfolgt garantiert im Rückspiel.

Trotz aller Spannung und wunderbaren Grafiken ist die Spielbarkeit etwas fraglich. So ist es tatsächlich möglich, daß der Werfer dem Schläger bei Bedarf absolut keine Chance läßt. Da kann man sich noch so anstrengen, der Ball ist unerreichbar. Selbst wenn man die kleine Kugel dann zufällig treffen sollte, fliegt sie in das Teilstück, wo sich jeder Schritt in Richtung erste Marke erübrigt. Nachlässigkeit war meistens der Grund für die erzielten Punkte, weniger der ausgezeichnete Schläger. Hat man den Ball mit der Keule endlich getroffen, läuft der Spieler automatisch zur ersten Marke, was bei einem zu kurzen Schlag das Aus für den Läufer bedeutet. Sollte einer der Spieler tatsächlich eine Marke erreicht haben, empfiehlt es sich, den Ball so zu werfen, daß der Gegner die Murmel trifft, da die in der Runde befindlichen Jungs schon Punkte bringen. Somit muß man ihnen die Möglichkeit bieten, die nächste Marke anzulaufen, damit man sie vielleicht auswerfen kann. Home Runs sind zwar was Schönes, gelingen einem aber mehr durch Zufall. Also, nur dann auf den hundertprozentigen Schlag gehen, wenn es erforderlich ist (Home Run-Match). Die Spielvariationen sind vielfältig, wenn man bedenkt, daß man sogar einen Wurf antäuschen kann. Bringt aber nicht viel! Die Werfer austauschen scheint da schon sinnvoller zu sein. Bei jedem Wurf läßt der Spieler nämlich Kraft, so daß ein Treffer mit der Keule halt gelegentlich auch dadurch möglich wird. Eigentlich ein recht schönes Spiel, wenn der Zufall nicht eine so große Rolle spielen würde. Nicht der Bessere, sondern der Glücklichere gewinnt. Und noch was am Rande: GREAT BASEBALL hat eine verfluchte Ähnlichkeit mit *Accolade's* Produkt *Hardball... Thomas Brandt*

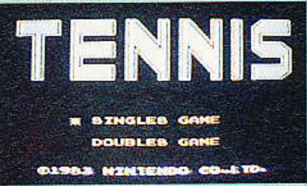
Animation	9
Sound	7
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8



Serve and Volley 1

Es gibt mittlerweile viele Tennisspiele für den Heimgebrauch, aber keins ist so gut wie NINTENDO TENNIS für die Spielkonsole. Zu diesem Urteil ist die Redaktion einstimmig gekommen. Das variantenreiche Spiel, die knallharten Aufschläge, seichte Lobs und plazierte Volleys sind bei keinem anderen Tennisspiel so gut umgesetzt wie bei dem Modul von Nintendo.

Programm: Tennis, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 69,– DM, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Bienengräber.



Die Qualität des Spiels mag auch ausschlaggebend für die andauernde Spielfreude bei diesem Game sein. Selbst heute noch ist Nintendo-Tennis ein Dauerrenner. Das bezieht sich nicht nur auf die Konsole sondern auch auf die Spielhalle. Selten, daß ein Spielgerät so lange in den Hallen verweilte. Grund genug für uns, dieses Spitzenspiel noch einmal etwas genauer unter die Lupe zu nehmen und mit einer anderen Version zu vergleichen.
Starten möchte ich mit einem kurzen Vergleich von Konsole zur Spielhalle, denn seit einiger Zeit gibt es zwei Versionen in den Spielhallen. Zunächst der Dauerrenner in den Hallen, wo vier Leute dran spielen können. Hier werden pro Spiel drei Schläger erscheinen, die sich bei einem Spielverlust reduzieren. Ist der Computer der Konkurrent, so wird mit jedem eigenen Spielgewinn der Bursche stärker. Zeitweise erreicht der kleine Lendl absolut jeden Ball, was einem die Schweißtropfen in die Stirn treibt. Ganz anders sieht es bei dem neuen Gerät aus. Im Zehnerpack in einen Kasten gestopft, erscheint zwar auch das gleiche Spiel, aber es handelt sich diesmal um die Konsolen-Fassung. In dem Fall spielt man auf Zeit, was meist kürzere Spielzeiten als bei der Vorgänger-Version beinhaltet. Lediglich der handlichere Joystick unterscheidet die Konsole von der Top-Ten-Version.



Doch kommen wir endlich auf die Konsolen-Version zu sprechen, die ja jedem zugänglich ist. Das Auswahlmenü ist recht kurz gehalten, da man sich lediglich zwischen Einzel und Doppel entscheiden kann. Gegeneinander kann man leider, leider nicht antreten. Bleibt also nur noch, die Spielstärke zwischen eins und fünf auszuwählen, bei der mein Pfeil sofort auf Stärke 5 gepeilt wird. Immerhin soll dem Publikum etwas geboten werden. Wenngleich ich gestehen muß, schon einige Praxis in diesem Spiel zu besitzen. Ein Sieg auf Stufe 5 ist mir aber bis heute noch nicht gelungen. Auch diesmal sieht es nicht gut aus. Schon nach dem ersten Aufschlagspiel renne ich diesem Break hinterher. Es will mir einfach nicht gelingen, dieser Plaume den Aufschlag abzunehmen. Als es schon fast zu spät ist, gelingt es mir dann doch.



Die Freude ist aber nicht von langer Dauer. Sogleich kontert mein Gegner mit dem Re-Break und entscheidet den ersten Satz für sich. Eine Parallele zum ersten Satz ereignet sich dann im zweiten Satz. Wieder laufe ich einem Rückstand hinterher, schaffe den Ausgleich und verliere abermals mit 4:6 den entscheidenden Satz. Dabei konnte ich noch drei Matchbälle abwehren, bevor mich das Schicksal des Verlierers ereilte. Somit konnte ich einmal mehr nicht als Sieger den Platz verlassen. Dabei habe ich alle technischen Rafinessen angewendet, die dieses Spiel zu bieten hat. Mit fast jedem Aufschlag bin ich ans Netz gestürmt und habe den anschließenden Volley so plaziert wie möglich gesetzt. Keine Chance, dachte ich mir, doch kam der läuferisch sehr starke Gegner immer wieder an den Ball. Ständige Schmetterbälle holte der Tennisteufel aus allen Ecken, obwohl ich bis ans Netz aufgerückt war.
Schon fast der Verzweiflung nahe, rückte auf einmal Klein-Lendl ans Netz auf und spielte Volleys, die kein Mensch der Welt erreichen kann, sofern nicht ein wenig Glück mit im Spiel ist. Hier sollte man ein wenig vom Netz weichen (etwa bis zur T-Linie) und den Gegner mit einem Lob wieder nach hinten lotsen. Ein Lob von der Netzposition ist tödlich, da der Ball immer ins Aus geht. Also, ein klein wenig zurück oder bis zur Grundlinie eilen. Hierbei sei erwähnt, daß auf gar keinen Fall ein Passierball angebracht ist, sofern der Gegner am Netz steht. Dieser setzt seine Schmetterbälle nämlich meist so plaziert, daß Hopfen und Malz verloren sind. Dies gilt auch für den gegnerischen Aufschlag, bei dem Ivan der Schreckliche fast immer ans Netz aufrückt.
Mit einem Lob gilt es erst einmal den Ball im Spiel zu halten. Für den weiteren Spielverlauf nützt es aber nichts, den Ball nur im Spiel zu halten, da der Gegner einfach zu sicher ist. In Level 5 muß man die Punkte schon selbst machen, sonst ist man hoffnungslos verloren. Erfolgversprechend sind Angriffe nach einem plazierten Lob oder Grundlinienball. Ein reines Netzduell entscheidet nämlich meist der Gegner für sich.
Vorn am Netz angelangt, sollte man den Ball recht früh nehmen, da der Volley sonst zu schlapp und unplaziert kommt. Leider haben mir all diese Erkenntnisse noch nicht zum Sieg verholfen, aber vielleicht habt Ihr ja mehr Glück.
Ähnlich sieht es auch beim Doppel aus, wo das Spiel nur vorn am Netz zu gewinnen ist. Ist der Spieler am Netz passiert worden, ist der Punkt meistens verloren, da der Partner kaum noch richtig reagieren kann. Die erfolgversprechensten Schmetterbälle setzt man am besten zwischen beide Gegner – wie im richtigen Tennis. Ansonsten treffen alle anderen Tips vom Einzel ebenfalls zu. Gerade beim gegnerischen Aufschlag sollte man keinen Passierball anbringen, da der zweite Mann schon am Netz steht und gnadenlos verwandelt. Überraschenderweise konnten sich Bernd und ich gerade im Doppel auf die Gegner sehr gut einstellen. Zwar verloren wir auch hier in Level 5 den ersten Satz recht deutlich, doch kam im zweiten Satz die Wende. Trotz Rückstand konnten wir den zweiten Satz im Tie-Break für uns entscheiden. Angepeitscht durch den überraschenden Erfolg waren wir auch im entscheidenen dritten Satz nicht mehr zu bremsen. Glatt mit 6:3 ging der letzte Satz an uns – und somit auch das Match. Womit keiner gerechnet hat, ist tatsächlich eingetreten – Sieg in Level 5! Selbst wenn es nur das Doppel war, wir haben gewonnen. Eine Eigenart war allerdings sehr merkwürdig. Als Bernd kurz ans Telefon mußte, spielte ich alleine weiter, da wir die Gegner mittlerweile sicher im Griff hatten. Ich gewann das Spiel trotz des passiven Verhaltens von Bernd's Spielfigur. Vielleicht sollte man lieber allein im Doppel antreten, um zu gewinnen? Egal, spitze ist dieses Tennisspiel ohne jeden Zweifel. Nur schade, daß man nicht gegeneinander antreten kann. Allerdings würden wir dann von diesem Spiel wohl gar nicht mehr loskommen.

Thomas Brandt

Realitätsnähe	11
Animation	11
Spielaufbau	11
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

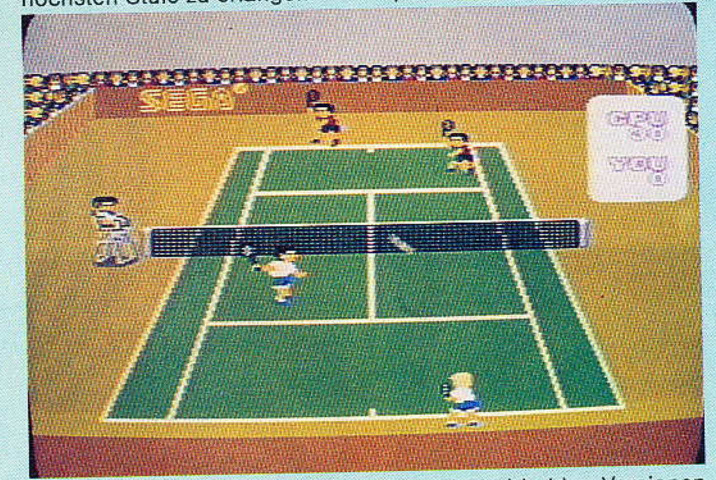
Serve and Volley 2

Wenn wir uns schon noch über das beste Tennisspiel auslassen, muß auch das annähernd gleichwertige erwähnt werden – SEGA TENNIS. Es mag fast unfair erscheinen, die beiden Games miteinander zu vergleichen, da sich beide von den Homecomputer-Spielen eindeutig abheben. Aber wir befinden uns ja im Bereich der Konsolen, und da drängt sich ein Vergleich geradezu auf. Wo wir bei Super Tennis von Sega Abstriche gegenüber der Nintendo-Version gemacht haben und was sich womöglich als vorteilhaft erwiesen hat, könnt Ihr an dieser Stelle erfahren.

Programm: Super Tennis, **System:** Sega, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** [18].

Super
TENNIS
PUSH 1 PLAY START BUTTON
OR
PUSH 2 PLAY START BUTTON
© SEGA 1986

Von den heißen Matches auf dem Nintendo noch bis in die Fingerspitzen motiviert, setzten wir Wimbledon auf dem **Sega** fort. Leider nicht so gewinnbringend wie die Spiele auf dem anderen System zuvor. Klarer Fall, immerhin muß unsereins sich erst einmal an die neuen Witterungsbedingungen gewöhnen. Mit anderen Worten, die Steuerung ist im großen und ganzen identisch, nur die Abfrage (also der Treffpunkt des Balls) ist nicht so perfekt wie bei der Nintendo-Version. In diesem Falle erweist sie sich als schlechter. Denn selbst nach einigen Übungsrunden ist es immer noch bedeutend schwieriger, den Ball so zu plazieren, wie man es gerne hätte. Teilweise erreicht man den Ball noch nicht einmal, obwohl man der festen Überzeugung ist, die richtige Position innezuhaben. Dies passiert aber meist dann, wenn man genau am Netz steht. Hier empfiehlt es sich, bis zur T-Linie zurückzugehen, um von dort aus dann den Punkt zu machen.
An dieser Stelle kristallisiert sich auch ein kleiner Vorteil gegenüber der anderen Konsolen-Fassung heraus: Während bei NINTENDO TENNIS jeglicher Passierschlag beim Doppel gnadenlos vom Gegner verwandelt wird, hat man bei SUPER TENNIS immer noch die Möglichkeit, den Ball zu erreichen und im Spiel zu halten. So schwer es auch ist, Punkte zu machen, so gut sind auch die Abwehrchancen. Somit kann es zu hochklassigen und langen Ballwechseln kommen, ohne reines Sicherheitsspiel. Kampf allein genügt leider nicht, denn es bleibt bei der Schwierigkeit, den Ball zu treffen. Ob Einzel oder Doppel, ein Sieg ist nur sehr schwer auf der höchsten Stufe zu erlangen.



Womit wir auch schon beim Auswahlmenü wären. Dieses ist eine Ecke umfangreicher, doch kommt am Ende nicht unbedingt mehr bei rum. Entscheidend sind lediglich die Spieleranzahl und die Spielstufe, alles weitere ist Spielerei, da man eh die höchste Stufe nehmen sollte. Bei beiden Versionen ist es zumindest so, daß bis auf die höchste Spielstufe alles zur Müdigkeit führt. Nichts gegen eine kurze Übungsphase, aber Spaß bringt nur die Stufe Fünf.

Da geht bei beiden Versionen die Post ab. Ballwechsel, die ihresgleichen suchen. Bei all den Variationsmöglichkeiten im Spiel bringt uns die Nintendo-Version einfach mehr Spaß, weil sich alles besser ausrechnen läßt. Dies zeigt sich auch bei den Aufschlägen, die bei



Sega nicht so sicher kamen wie bei Nintendo.
Doch sei gesagt, daß wir immer mit vollem Risiko aufschlagen und somit eher einmal einen Doppelfehler fabrizierten. Mit der entsprechenden Übung dürfte auch dieses Problem in den Griff zu kriegen sein. Ansonsten sind die beiden Tennis-Versionen mit Abstand das Beste für den Heimbedarf, was es zur Zeit gibt. Im Vergleich nehmen sich beide Produkte nicht gerade viel, zumal Sound, Grafik und Spielaufbau fast identisch sind. Ein kleiner Vorteil für das Sega-Spiel mag im Preis liegen, der etwas niedriger ist. Also, egal, welche Konsole man auch hat, ein jeder kommt in höchsten Tennisgenuß!

Thomas Brandt

Realitätsnähe	10
Animation	10
Spielaufbau	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	11

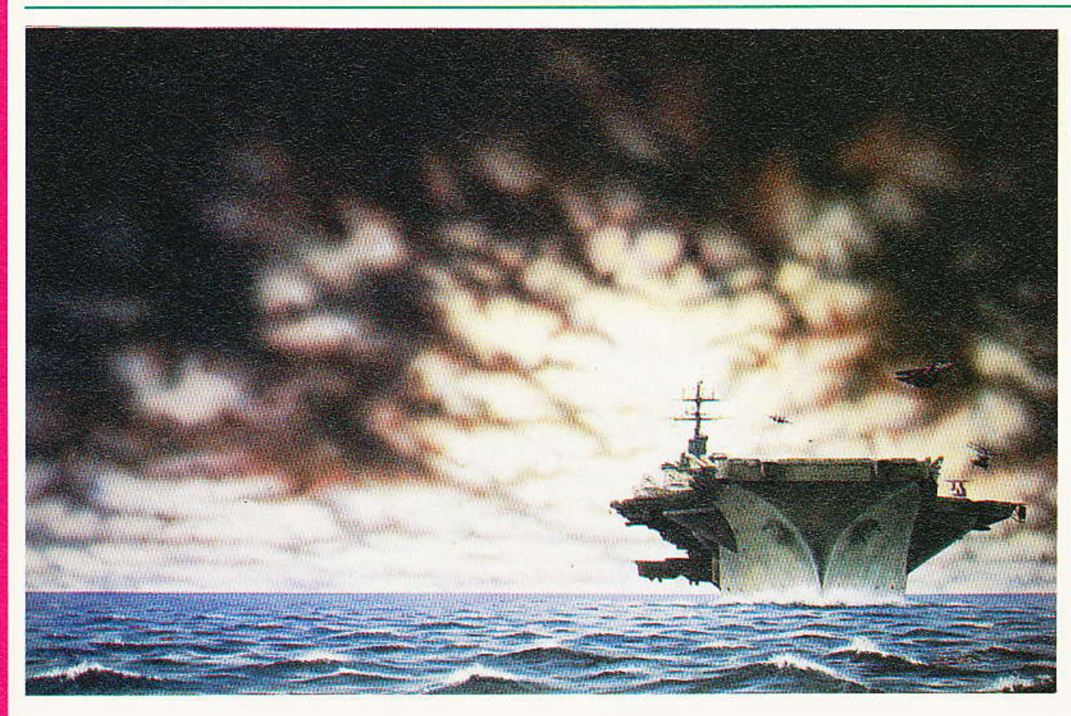
Ganz schön schwierig!

Programm: Alien Syndrome, **System:** Sega Konsole, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega.
Wer erinnert sich nicht mehr an den brillianten Mix aus Science Fiction- und Horrorfilm, der bei uns Anfang der 80er Jahre über die Kinoleinwände flimmerte und bei dem auch dem Hartgesottensten Besucher das kalte Grausen den Rücken runterlief. Dieser Film wurde nun auch für die 16-Bit-Maschine Atari ST und für die Homecomputer (C-64) aufbereitet. Ich habe mir die Original-Version auf der Sega-Konsole angesehen und muß sagen, daß das Game ganz schön abgeht. Umringt von tausenden, säuresprühenden und feuerspuckenden Aliens, die übrigens dem filmischen Vorbild nachempfunden sind, muß sich unser Held, (bzw. Heldin) durch die verschiedenen Labyrinthe kämpfen, um dort Gefangene zu retten, die in grünen Lederkombis auf ihre Befreiung warten. Andere Hindernisse in Form von sogenannten Verteidigern erschweren diese Absicht noch zusätzlich. Diese kann man allerdings mit einem Schuß für kurze Zeit außer Gefecht setzen.
Bei diesem Game ist auch einiges an Extraequipment verstreut, was man sich unbedingt holen sollte. Hier wären ein Laser (L), ein Flammenwerfer (FB) und eine Smart Bomb (S), für die Bewaffnung zu nennen. Die Smart Bomb vernichtet im Moment des Berührens alles, was sich auf dem Screen befindet. Sollte man in noch größere Bedrängnis geraten und man hat gerade ein (W) in Reichweite, so kann man sich damit in einen anderen Teil dieses Raumschiffs beamen lassen. Mit dem zweiten Button des Joysticks kann man sich zwischendurch über den Spielstand informieren. Insbesondere darüber, wieviele Victims man noch befreien muß, bevor man dem Anführer gegenübersteht und dort das alles entscheidende letzte Gefecht, zumindest für die erste Sektion von insgesamt sieben, führt. Gegen den Anführer wird in der Anleitung der Flammenwerfer empfohlen, der wohl bei diesem Typ die größte Durchschlagskraft besitzt. Natürlich wird das Spiel von Level zu Level schwieriger, bedenkt man dabei, daß ich allein, nur um die erste Sektion zu bewältigen (ohne Kampf gegen Anführer), ca. eine halbe Stunde brauchte. Da kann man sich vorstellen, daß man mit seinen reichlich knapp bemessenen drei Leben ganz schön aufpassen muß, damit einen die Aliens nicht vorzeitig in die „Ewigen Jagdgründe" schicken. Als Quintessenz kann man sagen, daß mit **ALIEN SYNDROME**, ein Spiel entstanden ist, das zwar spielerisch ganz ordentlich, grafisch und von der Animation her eher als schlechter Sega-Vertreter anzusehen ist. Die ST-Version ist dagegen absolute Spitze.

Jörg Heckmann

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	6
Preis/Leistung	5

zusammengestellt von Michael Suck und Manfred Kleimann



Wer sich zu schade dafür ist, nur mal eben so ne billige Yacht oder ein kleines Schiffchen auf seinem Computer simuliert zu bekommen, der kann sich ja mal bei **MARTECH** als Captain des Flugzeugträgers **NIMITZ** versuchen. Dieses Strategiespiel bietet neben ausgefüllten 3D-Vektorgrafiken natürlich noch brenzlige Situationen in den Krisengebieten dieser Welt, bei denen man sehr vorsichtig agieren muß (aber natürlich auch ballern darf). Die C-64-User wird's freuen, denn sie dürfen als einzige mit der Nimitz und ca. 45 DM durch die Weltmeere schippern.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

FIRE AND FORGET, das ist der etwas martialische Wahlspruch, den Kampfpiloten gerne dann anwenden, wenn sie eine Rakete abfeuern, die sich ihr Ziel rasend schnell selbst sucht. Das Ziel von **TITUS** hingegen dürfte es sein, mit diesem Titel und einer Mischung aus Autospielchen und Ballerei möglichst viele Käufer zu gewinnen. Auf den Spieler warten Helikopter, versteckte Minen, Bunker und jede Menge Panzer. Erhältlich ist das Game für den Atari ST, Amiga, IBM PC und demnächst auch für den C-64, Schneider und Spectrum. Schaut's Euch halt mal an.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

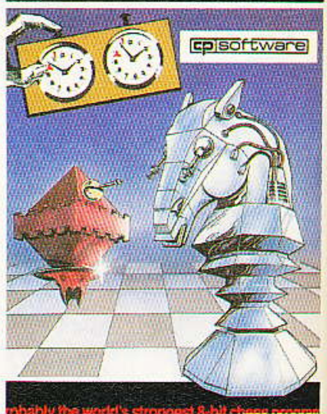
★★★★★★★★★★★★★

ACTIVE SALES & MARKETING hat vor wenigen Wochen einen Europa- und US-Distributionsvertrag mit dem französischen Software-Haus **LANKHOR** unterzeichnet. Wie wir wissen, war LANKHOR der Hersteller des Super-Adventures **MORTVILLE MANOR**, das einige Beachtung fand und so manchen Preis einheimsen konnte. In Kürze wird es eine Amiga- und PC-Version des Spieles geben (etwa 75 Mark). Doch: Dessen nicht genug, andere Titel stehen bereits für den heißen Sommer und den kühlen Herbst fest: **KILLDOZERS** (Atari ST; ca. 65 Mark), **ELEMENTAL** (ST, Amiga, PC; ca. 65 Mark) und das Adventure **NO** für den C-64. Neben den hier abgebildeten Titeln, die Erwähnung fanden, findet Ihr auch noch ein Preview-Foto vom lustigen **G.NIUS (ST)**, das etwas später nachfolgen wird. **Robert Stallibrass** von ACTIVE SALES & MARKETING: „Es ist schon erstaunlich, wieviel originelle und grafisch ausgezeichnete Software aus Frankreich kommt! Der 16-Bit-Bereich wird durch LANKHOR enorm bereichert. Ich bin froh, den Vertrag mit dieser Software-Gruppe in der Tasche zu haben, da ich meine, daß LANKHOR innerhalb von sechs Monaten eine entscheidende Bedeutung auf dem 16-Bit-Markt spielen wird."

★★★★★★★★★★★★★

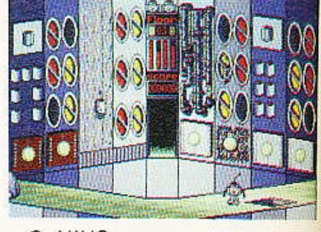
Na also, auch auf dem Schneider Joyce kann man gut Schach spielen! Mit **CLOCK CHESS 88** von **CP SOFTWARE** dürft Ihr jetzt gegen Euren Rechner verlieren. Schade, daß man dafür auch noch Geld ausgeben muß, gelle?



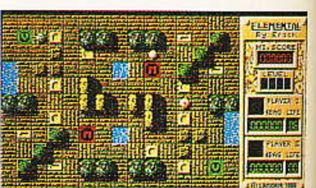




Mortville Manor



G. NIUS



Elemental

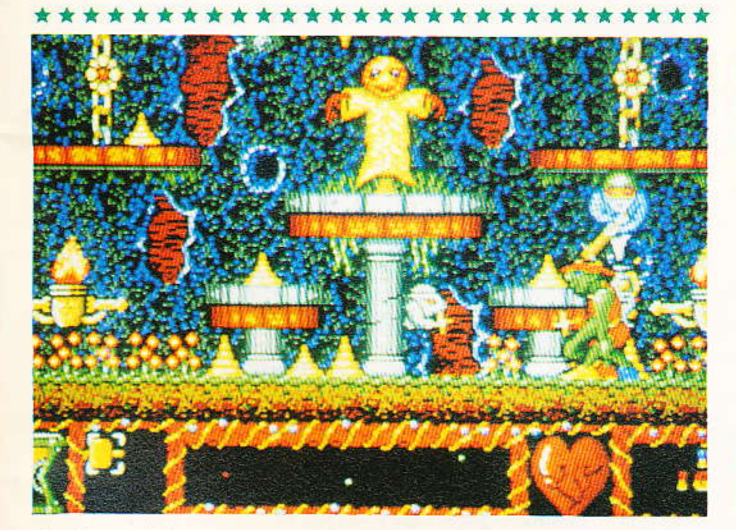


Killdozers



EPYX plant für 1988 noch eine Reihe neuer Games, Konvertierungen und Compilations. Wir zählen deshalb einfach mal auf, was da alles für welchen Computer herausgebracht werden soll: **CALIFORNIA GAMES** für Apple 2, Amiga, MSX und ST. **STREETS SPORTS BASKETBALL** für Amiga, Spectrum und CPC. **WINTER EDITION** für Apple 2, IBM, CPC, Spectrum, ST Amiga, MSX. **STREETS SPORTS SOCCER** für Apple und IBM. **L.A. CRACKDOWN** für Apple, C-64 (Disk) und IBM. **4 x 4 OFF ROAD RACING** für Amiga, IBM, CPC und Spectrum. **SUMMER EDITION** für Apple, C-64, Spectrum, CPC, ST und Amiga. **GOLD, SILVER, BRONZE** für C-64, Spectrum, CPC. Das wären Sie so ziemlich alle, ob wir dieses Jahr tatsächlich noch alles zu Gesicht bekommen werden, den US GOLD hat sich nicht gerade wenig vorgenommen. Besonders die Sportspiele werden sicherlich auf jedem Rechner wieder Schlagzeilen machen. Wir sind gespannt!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Gar Ausgefallenes will uns **RAINBIRD** mit **VERMINATOR** andrehen, denn wo gab's schon mal einen Eichenbaum in einem Spiel, der 250 Bilder groß ist? Um die ganze Sache abzurunden, steht dieses Bäumchen gerade unter dem unheilvollen Einfluß eines Typen namens „Vermin", und das muß natürlich verändert werden! Dem Spieler stehen natürlich jede Menge Feinde gegenüber, die sich mit einem Einkauf im Supermarkt oder beim Spielen im Casino besser um die Ecke bringen lassen (???...). Nun gut, Einfälle haben die Jungs ja ...

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Uuuuh, **das** sind vielleicht zwei Oldies, die uns **ELECTRONIC ARTS** jetzt als Sampler auf einer Disk für den C-64 anbietet: **ARCHON I** und **II**. Computer-Freaks, die schon länger dabei sind, werden sich vielleicht noch an dieses grafisch als auch spielerisch simple Game erinnern, das aber jede Menge Spaß macht.
Der Sampler heißt logischerweise **THE ARCHON COLLECTION** und ist für ca. 45 DM erhältlich. Für den Preis erhaltet Ihr aber auch zwei Super-Klassiker!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Stop, stop, bitte nicht anrufen! Jedenfalls nicht unter der Nummer, die wir Euch in der letzten Ausgabe in dem Bericht über die **DEHOCA** angegeben haben. Irgendwie hat sich da nämlich noch ne falsche Ziffer reingeschmuggelt, so daß wir Euch an dieser Stelle und in aller Stille (hüstel), noch die richtige Nummer andrehen wollen, damit Ihr auch die richtigen Jungs ans Rohr bekommt.

Hier ist sie:
DEHOCA
Redaktion
Postfach 1430
3062 Bückeburg
Tel.: 05722 – 26939
Mailbox (Zentr.):
05722 – 3848

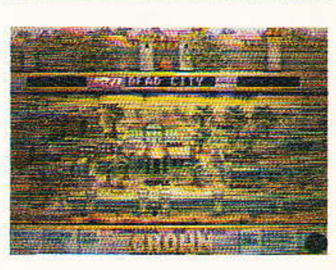
Eine ganz große Entschuldigung geht an den Oberbrandmeister, dessen Telefonnummer mit der „falschen" identisch ist. Sorry!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★









Linel hat ne Menge Neuigkeiten: Die Fotos zeigen (von oben) Solaris (Amiga), Dragonslayer (Amiga), Ice + Fire (Amiga) und Crown (Amiga). Dragonslayer ist ein Schwertkampfspiel auf 2 Disketten, Crown eine Mischung aus Strategie und Simulation, bei der man zwischen dem Pfad des Guten bzw. des Bösen wählen muß! Ice + Fire ist die Umsetzung des bekannten 64er-Games. Es wird auch eine ST-Version geben. Solaris wird ebenfalls für Amiga + ST erhältlich sein. Es basiert auf einem Ballspiel der Mayas.

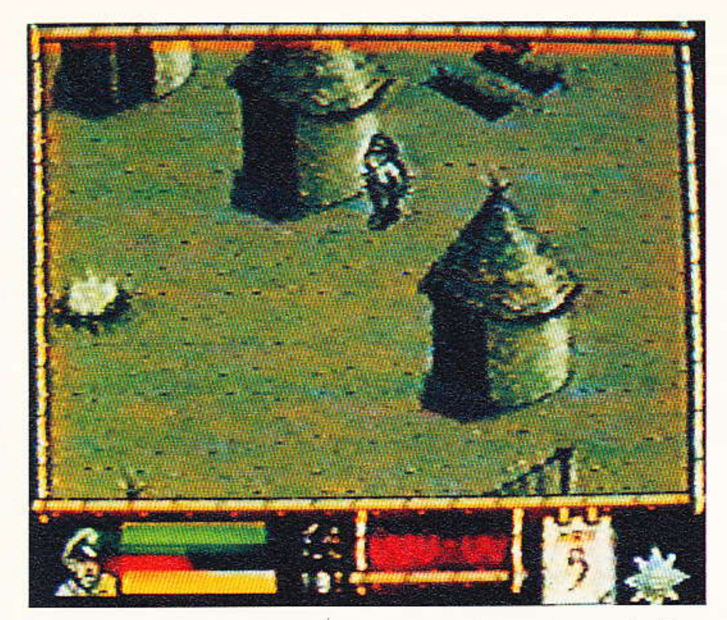
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★





POWERPLAY ist zwar schon ein etwas älteres „Action-Quiz" aus dem Hause **ARCANA**, aber jetzt gibt's eine überarbeitete Fassung für den Amiga, bei der im Vorspann sogar unser allseits beliebter Chefredakteur **MANFRED KLEIMANN** in digitalisierter Form auftaucht! Wer noch keinen gepixelten Manni hat, sollte jetzt zugreifen. Andererseits müßt Ihr selbst entscheiden, ob dieses Bildchen ein Grund mehr oder weniger ist, dieses Spiel zu kaufen (hä hä hä hä ä ...).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Die Zeit scheint für **OCEAN** rückwärts zu laufen, auch wenn der Programmtitel des neuen Produkts der Manchastrians den Titel **WHERE TIME STOOD STILL** trägt. Auffälligste Eigenschaften dieses Steinzeitspiels ist dessen monochrome Darstellung und die 3D-Perspektive, die wir schon von unzähligen *Ultimate*-Spielchen her kennen. Als Spieler strandet Ihr irgendwo in einem Land, in dem immer noch Steinzeit ist und in der Ihr endlich auch mal gegen Flugsaurier und Eure eigenen Urururururururuopas fighten müßt, wollt Ihr wieder nach Hause kommen. Komplex, komplex, das Ganze, aber gar nicht mal schlecht.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Adventure-Freunde, die den Namen **MAGNETIC SCROLLS** hören, dürften jetzt schon elektrisiert werden, denn jetzt gibt's **CORRUPTION**! Klar, daß dieses neue Top-Adventure wieder von **RAINBIRD** vertrieben wird, klar auch, daß Ihr Euch wieder an hervorragenden Grafiken ergötzen könnt, während Ihr versucht, den kniffligen Plot zu durchschauen. Der dreht sich diesmal aber nicht um irgendwelche hypothetischen Länder sondern um die Welt der Hochfinanz, mit Lug und Trug, Intrigen, Profit, Mördern und dergleichen mehr, was so die High Society ausmacht. Der Name CORRUPTION ist somit überaus passend. Reinziehen könnt Ihr Euch das Programm, sofern Ihr einen Atari ST, Amiga oder IBM PC besitzt und zusätzlich noch ca. 70 Mäuse locker machen könnt.

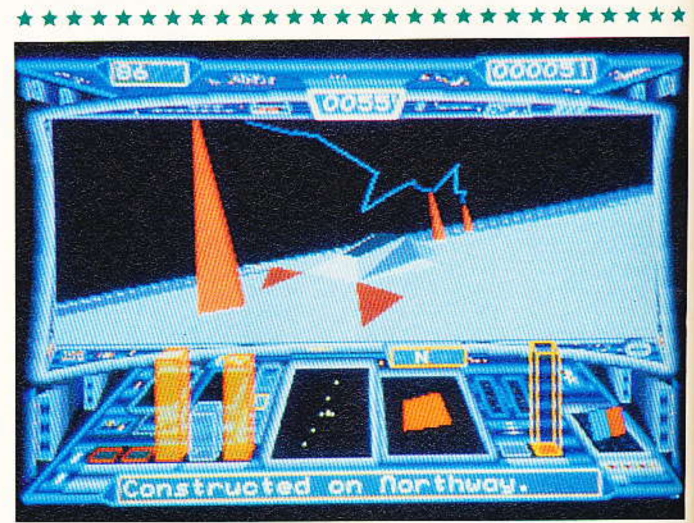
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Nein, nein, die ST-User brauchen jetzt keine Angst zu bekommen, denn der **VIRUS** von **FIREBIRD** hat nicht die Absicht, Euren ST zu infizieren. Ganz im Gegnteil, bei diesem Spiel handelt es sich um eine grandiose Umsetzung des phantastischen Vektorgrafik-Games *Zarch*, das auf dem Archimedes für Erstaunen und Verblüffung sorgte. Wir werden Euch VIRUS auf jeden Fall noch ausführlich vorstellen, ist doch klar!

Interessantes aus dem Hause **EXOCET** konnte ASM bei einem kurzen Abstecher nach England in Erfahrung bringen! Manfred sprach kurz mit dem „Boss" **Terry Jeffries**. „Welche Erfolgs-Chancen rechnest Du Dir mit Deinem neuen Label aus, zu einem Zeitpunkt, da viele gewachsene Häuser in Schwierigkeiten geraten? Was willst Du anders machen?" Terry: „Ich glaube, daß die Konzentration auf den 16-Bit-Markt gerade erst begonnen hat. Sooo spät bin ich da nun auch nicht dran. Aber unser Firmenkonzept ist so angelegt, daß wir den Software-Kunden etwas mehr an die Hand geben wollen. Wie Du weißt, haben wir den Spielen *Foundations Waste* und *Phantasm* Karten- und Bildmaterial beigelegt. Diese Idee war gut, die Resonanz der Käufer einhellig positiv. Das wird auch in Zukunft so sein. Im nächsten passenden Augenblick wird es vielleicht ein Kleiderhaken sein, der einem Spiel beigelegt wird. Wer weiß?"
EXOCET ließ verlauten, daß noch weitere vier neue Produkte 1988 das Licht der Welt erblicken werden. Mit **BIZARRE 3** (ST & Amiga) kriegen wir ein interessantes Spiel zu sehen, das insgesamt 790 Screens besitzt. Man muß seine Freundin (Blondine) aus den Klauen eines bösen Zauberers befreien. Verwirrend hier: Es gibt zwei Wege, um seine Mission erfolgreich zu beenden. Aber nur einer führt zum Ziel. **HYPERDROME** von Martin Bysh ist ein Action Game, das für ST & Amiga produziert wird und recht bald erscheinen soll. Der **GRAPHIC DESIGN PRESENTER** (PC, ca. 75 Mark) wird das erste Anwendungsprogramm sein, das EXOCET veröffentlichen wird. Für den PC schon fast fertig ist **STARBURNER I – THE ESCAPE FROM ZOLL**. Es handelt sich hierbei um ein Weltraum-Abenteuer, bei dem Sie sich an die Oberfläche eines Planeten durchfighten müssen, um zu entfliehen. Für Spannung ist gesorgt, besonders bei den PC-Spiele-Freunden!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Lang erwartet, erhofft und ersehnt – und jetzt endlich da: **STARGLIDER II** von **RAINBIRD**! Die Handlung schließt nahtlos an den ersten Teil an, denn die Invasoren sind wieder da und versuchen nun, mit einem Beamprojektor ein paar Planeten in die Luft zu jagen. Dummerweise gibt's auf dem Weg zu dem Standort der Teufelsmaschine jede Menge Monster, mutierte Kreaturen und was Programmierern sonst noch einfällt. Und das alles mit einer toll animierten 3D-Grafik, die diesmal ausgefüllte Flächen bietet und insgesamt 80 Charaktere bewegt!
Leider dürfen sich nur die ST- und Amiga-Fans das Ding reinziehen, und zwar zum Preis von ca. 70 Märkern. Ich bin mir sicher, die Anschaffung lohnt sich!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Ein ganz heißes Eisen hat **OCEAN** mit einem neuen Action-Game im Feuer, dessen Vorgänger in eben diesem mit Hilfe der BPS verschwand. Das Ganze heißt **VINDICATOR – GREEN BERET II** und bietet vertikal scrollende Balleraction mit einem schicken Auto oder auch im Flugzeug. Das Spielziel ist somit glasklar: Alles putt machen und einen fiesen Held am Ende des letzten Levels in die ewigen Jagdgründe verbannen. VINDICATOR bietet gegenüber dem Vorgänger viel mehr Abwechslung und ist technisch hervorragend programmiert worden. Bis jetzt habe ich zwar nur die Specci-Fassung gesehen, aber die macht Appetit auf mehr!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Anwender

Programm: Nirvana, **System:** CPC464/664/6128, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Goldmark Systems, **Muster von:** Friedrich Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40

NIRVANA – das Kopierprogramm der Spitzenklasse

NIVANA, so nennt sich das neueste Programm, das vom Softwareversand Weber vertrieben wird. Diese Firma hat sich ja seit einiger Zeit speziell auf Schneider-Kopierprogramme spezialisiert. Im Gegensatz zu bisherigen Programmen handelt es sich bei NIRVANA nicht um ein TAPE-DISK Kopierprogramm, sondern um ein ausgereiftes Diskettenkopierprogramm. Das Programm soll etwa 60 DM kosten und in Kürze lieferbar sein. Natürlich hat uns die Firma rechtzeitig ein Testexemplar zukommen lassen, hier die ersten Eindrücke:
Das Programm wird auf einer 3-Zoll-Diskette ohne Anleitung ausgeliefert. Es stellte sich jedoch bald heraus, daß eine Anleitung eigentlich nicht notwendig ist. Das Programm arbeitet vollkommen menügesteuert und erklärt sich praktisch von selbst. Nachdem das Programm mit RUN „DISC" gestartet wurde, stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

COPYFILE
Diese Funktion dient zum Kopieren von einzelnen Files. Bevor diese Funktion aufgerufen wird, werden die zu kopierenden Files mit dem Cursor markiert. Dies ist besonders bedienerfreundlich, da mit der COPY-Taste bequem Markierungen gelöscht bzw. gesetzt werden können. Das Directory wird in diesem Zusammenhang mehrspaltig auf dem Bildschirm aufgelistet. COPYFILE versucht, möglichst viele Dateien in den Speicher zu laden, wodurch nur wenig Wechsel erforderlich werden. Insbesondere der 6128-Besitzer profitiert von dieser Methode.

DISCCOPY
Dies dürfte wohl die wichtigste Funktion sein. DISCCOPY kopiert die gesamte Diskette, unabhängig davon, ob TRACKS belegt oder nicht belegt sind. Auch hier versucht das Programm, den Speicher optimal zu nutzen. So werden statt den üblichen 5 Tracks beim CPC 6128 ganze 18 Tracks eingelesen. Dies bedeutet in der Praxis einen enormen Geschwindigkeitsvorteil, denn jetzt muß man statt 8 Diskettenwechseln nur noch 3 vornehmen. Besonders interessant ist, daß DISCCOPY versucht, auch anders formatierte Tracks oder Sektoren zu kopieren. Im Test zeigte sich das Programm äußerst sicher, selbst harte Kopierschutzverfahren wurden mitkopiert. Eine Kopie dauerte in der Regel weniger als 2 Minuten, wobei selbstverständlich auch formatiert wird. Auch Kopierschutzverfahren, welche zusätzliche Tracks nutzen, machen dem Programm keine Probleme. Allerdings, unfehlbar ist es trotzdem nicht, denn einige französische Produkte konnten nicht oder nur teilweise kopiert werden. Allerdings dürfte DISCCOPY etwa gleichwertig mit dem bekannten SUPERCOPY sein. Zwar wird nicht mehr, jedoch auch nicht weniger kopiert.

FORMAT
NIRVANA kann Disketten wahlweise im SYSTEM- oder DATA-Format formatieren. Unglaublich ist die Geschwindigkeit, denn eine Diskette wird in ca. 15 Minuten formatiert. Einfach Spitze!

FILE ATTRIBUTES
Mit dieser Funktion lassen sich Files gegen Lesen oder Schreiben schützen. Sie leistet etwa dasselbe wie die CP/M-Funktion STAT.

LOG IN DISC
Wechselt man eine Diskette, so wird dieses durch die Funktion bekanntgegeben. Danach erscheint das aktuelle Directory, und die Files können entsprechend markiert werden.

ERASE / RENAME
Diese beiden Funktion erklären sich praktisch von selbst. Markierte Files können entweder gelöscht oder umbenannt werden.

SELECT DRIVES
Das Programm unterstützt zwei Laufwerke. Mit dieser Funktion kann festgelegt werden, welches Laufwerk als SOURCE- bzw. DESTINATION-Laufwerk genutzt wird. Verwendet man beidesmal die gleiche Laufwerks-Bezeichnung, so fordert das Programm jedesmal zum Wechseln der Diskette auf.

Im Test stellte sich übrigens heraus, daß NIRVANA sich selbst nicht kopieren kann. Allerdings gelang dies auch mit keinem anderen uns verfügbarem Kopierprogramm. Etwas Probleme gab es bei der Verwendung des VORTEX-Betriebssystems. Dieses arbeitet nicht mit dem Programm zusammen und muß deshalb vorher durch den Befehl AMSDOS ausgeschaltet werden. Auch das bekannte MULTIFACE arbeitet nicht mit NIRVANA zusammen und muß deshalb vorher entfernt werden. Vergißt man dies, so weist das Programm automatisch darauf hin.
Fazit: NIRVANA gehört ohne Frage zu den besten Kopierprogrammen für die Schneider-Serie, auch wenn immer noch nicht alle Schutzmethoden überwunden werden. Insbesondere die komfortable FILEKOPIER-Funktion sowie die enorm schnelle FORMAT-Funktion machen das Programm zu einem echten Hit.

Frank Brall

Positiv:
Zahlreiche Funktionen, einfache Bedienung, kopiert zahlreiche Schutzmethoden, schnelle FORMAT-Funktion.
Negativ:
Nicht alle Programme können kopiert werden.

Perfekte Angelegenheit

Programm: Fast'em, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Turtle-Byte, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, **Muster von:** International Software Köln, E. Heidmüller, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80.

Vom deutschen Hersteller **TURTLE-BYTES** aus Köln wird ein neues Kopierprogramm für den Amiga angeboten mit dem Namen **FAST'EM.** Nachdem mir versichert wurde, daß dieses Programm zu Zeit wohl eines der leistungsstärksten dieser Art sei, war ich gespannt auf die praktische Anwendung im Test.

Beginnen wir zuerst mal mit der Bedeutung bzw. mit den Parametern, die auf dem Bildschirm erscheinen, nachdem das Kopierprogramm geladen ist: Rechts am Bildschirmrand befinden sich zwei längliche Anzeigen, welche die Zahl der Tracks darstellen, die kopiert werden sollen. Die linke Spalte gibt Auskunft über die bereits kopierten Spuren, und die rechte Anzeige hält fest, wieviele Tracks noch übrig sind. Links daneben erscheint ein Kästchen mit der Bezeichnung „Start/Stop". Möchte man den Kopiervorgang starten, bewegt man den Mauspfeil dort drauf und drückt die linke Taste. Wird aus irgendeinem Grund gewünscht, daß der Kopiervorgang abgebrochen werden soll, so kann durch erneutes Drücken der linken Maustaste dies herbeigeführt werden.

In der Bildschirmmitte befindet sich ein Feld mit der Anschrift „Target 1/2/3". Hiermit kann das Ziellaufwerk, auf das Sie kopieren möchten, bestimmt werden. Es ist somit auch möglich, auf insgesamt drei externen Laufwerken zugleich zu kopieren. Soll zwischendurch ein Laufwerk ausgeschaltet werden, so drücken Sie auf das entsprechende Kästchen unter der Zahl, und diese Floppy ist umgehend außer Betrieb.

Durch erneutes Drücken der Maustaste wird das Laufwerk wieder zugeschaltet. Die Zahlen 1/2/3 stehen dabei stellvertretend für die sonst üblichen Bezeichnungen DF1, DF2 und DF3.



Fotos: Commodore Amiga



Links am Bildschirm kann der Kopiermodus eingestellt werden:

Fast Copy: Mit der Einstellung ist es möglich, ungeschützte Programme innerhalb (gestoppter) 70 Sekunden zu kopieren, was doch schon ziemlich schnell ist!

Nibble Copy: Die meisten kopiergeschützten Programme lassen sich mit diesem Modus kopieren. Mit anderen Worten: Es ist eine Sicherheitskopie aller Amigaprogramme möglich, die keinen Kopierschutz auf halber oder Viertelspur besitzen. Die Geschwindigkeit ist hierbei natürlich langsamer (gestoppte 163 Sekunden), jedoch ist die Schreibsicherheit auch entsprechend hoch (höher als z.B. bei *Fast Lighting* oder *Marauder II*).

Synccopy: Auch mit dieser Einstellung ist eine Sicherheitskopie vieler Amigaprogramme möglich, jedoch erfolgt dies etwas schneller als beim Nibblemodus (gstoppte 130 Sekunden).

Verify Disk: Diese Einstellung erlaubt zusätzlich Sicherheit beim Kopiervorgang, da durch Zuschalten die Datengleichheit mit der Originaldiskette gewährleistet ist.

Alle Modi werden durch entsprechendes Anklicken mit dem Mauspfeil eingeleitet.

Bleibt zuletzt noch die Anzeigen **Starttrack** und **Endtrack,** mit der Sie den zu kopierenden Spurbereich festlegen können. Durch Anklicken der Plus- und Minussymbole läßt sich dieser von Sektor 0 bis Sektor 81 bestimmen.

Fazit: Das Kopierprogramm FAST'EM ist zur Zeit das leistungsstärkste „Copy-Tool" für den Amiga und ist auch durch seine einfache Handhabung zu empfehlen. Der Hersteller weist abschließend noch darauf hin, daß der Mißbrauch des Programms (cracken) harte strafrechtliche Folgen hat und nur für den eigenen Bedarf Sicherheitskopien gemacht werden dürfen. FAST'EM kopiert sich nicht selbst und hätte in einer gecrackten Version den unangenehmen Effekt, daß Schäden am Laufwerk auftreten können!

Uwe Winkelkötter

Positiv: Kopiert von allen „Copy-Tools", die es bislang für den Amiga gibt, die meisten Programme, einfache Handhabung und verschiedene Kopiermodi sowie Einstellungen der Spurbereiche, kopiert übrigens auch alle mir bekannten Atari-ST-Programme über den Einsatz auf dem Amiga!
Negativ: --

Na bravo!

Programm: Der Virus Killer, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30DM, **Hersteller:** Quinto Systemprogrammierung, **Muster von:** Toonen

Wer sich immer noch keinen Virenkiller für seinen Amiga (oder einen HQC-Kickstart, falls 1000er-User) besorgt hat, bekommt nun noch einmal ein Angebot, und zwar den **VIRUS KILLER** von **QUINTO SYSTEMPROGRAMMIERUNG** . Bei dem Programm handelt es sich um einen „handelsüblichen"Virenkiller, der sich der beiden (SCA und Byte Bandit) im Umlauf befindlichen Viren annimmt, diese eliminiert und an deren Stelle ein „Testbild" installiert, welches dem vertrauensvollen User bei jedem Einlegen der Diskette anzeigt, daß die Diskette „virenfrei" ist (was aber nur heißt, daß SCA und Byte Bandit von dieser Diskette verbannt sind). Doch leider ist uns in der Redaktion in einem „Drohbrief" die Existenz eines neuen Virus kundgetan worden, der sich nicht im Bootblock, sondern im Directoryheader häuslich niederläßt und freundlicherweise die Tracks 39 bis 42 formatiert. Kommen wir aber zu diesem „Testbild" zurück. Sollte dieses also beim Einlegen einer Diskette nicht erscheinen, so weiß man, daß sich ein Virus (oder vielleicht ein anderes „Testbild"?) auf der Diskette heimtückisch eingeschlichen hat, um sämtliche „Sicherheitskopien", die man so zuhause rumfliegen hat, zu infizieren (und letztendlich an Mülleimeritis sterben zu lassen). Erstaunlicherweise, wenn man sich die Anleitung auch mal durchliest, wird in eben jener darauf hingewiesen, daß man bei Spielprogrammen wie Txxxxxxxxx und Bxxxxxxxx (wir



Die Alternative?

Programm: MGOS V2.2, **System:** C-64, **Preis:** ca.40 DM, **Hersteller:** Digital Marketing, **Muster von:** Digital Marketing.

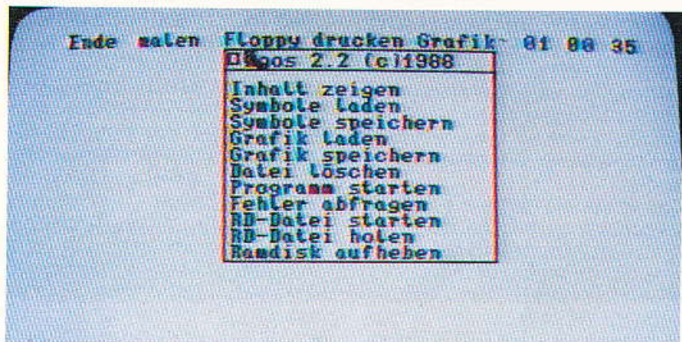
Gegen Ende dieses Sommers wird bei **DIGITAL MARKETING** das Programm **MGOS VX.Y** erscheinen. Wir erhielten schon jetzt eine weitestgehend lauffähige Version 2.2 zur Einsicht, wegen der ich mein wohlverdientes (?) Wochenende habe sausen lassen. MGOS, so sagte man mir, stelle eine echte Alternative zur Commodore-64-Benutzeroberfläche GEOS dar, deren Namen wohl inzwischen jeder Commodore-User mal gehört haben sollte. Da ich allerdings einen alten 64'er besitze, bin ich nie in den Genuß (?) dieses Programmes gekommen (, hatte aber ebenfalls nie das Gefühl, daß mir etwas Wichtiges fehlen würde). Daher kann ich nur das anführen, was mir an MGOS aufgefallen ist, und muß darauf verzichten, tiefgreifende Vergleiche zu ziehen, was auch mehr oder weniger sinnlos wäre, da die beiden Programme sich doch sehr voneinander un-



Fotos (3): C-64

terscheiden. MGOS ist ein Programm für den erfahrenen, ausgebufften Maschinenspracheprogrammierer, der sich gut in seinem C-64 auskennt und ihn mit Leidenschaft programmiert. MGOS ist aber auch ein zweifarbiges Zeichenprogramm, das in Sachen Geschwindigkeit auf dem Commodore neue Maßstäbe setzt. Und dies ist wiederum auch nur eine Seite von MGOS, denn MGOS macht es auch möglich, Dateiverwaltung zu betreiben. Beinahe selbstverständlich mutet nun an, wenn ich sage, daß auch ein eigenes kleinen DOS enthalten ist.

Die Anleitung, die mir zur Verfügung stand, umfaßte einen zwölf Millimeter starken Stapel einseitig bedruckter DIN A4-Blätter (von denen allerdings weit über die Hälfte Anleitung und Hilfestellung für Programmierer sind). Na, ich fange mal beim Malprogramm an. Hier stehen einem die üblichen Funktionen wie Punkte, Linien, aneinanderhängende Linien, Rechtecke, Ellipsen, Kreise, Scheiben, Ausdrucken undsoweiterundsofort zur Verfügung. Was aber nicht normal ist, zeigt sich, wenn man etwas tiefer in die Materie eindringt. Hier zeigen sich einem ganz erstaunliche Funktionen auf. Z.B. kann man (meines Wissens erstmals auf dem C-64) Bildschirmausschnitte um beliebige Winkel drehen, den gesamten Bildschirminhalt in eine Kugelform drängen und Flächen mit einer Rasanz (auch mit Mustern) füllen, die wirklich einmalig erscheint. Auch die Funktion zum Zeichnen einer Scheibe war schlicht einmalig schnell, genauso, wie eigentlich alle anderen Zeichenfunktionen auch. Um es aber nicht bei der Fülle an Details zu vergessen: Das Programm verwaltet einen 640 * 192 großen Grafikbereich, den man jeweils stückweise nach links bzw. rechts in den Screen hineinschieben kann. Beim Speichern werden die Grafiken über einer Packer gleich komprimiert und in den (festhalten!!) IFF-Standard gebracht, was ermöglicht, daß man die Grafiken mittels der RS-232-



Schnittstelle an den Amiga schicken kann. In der Anleitung, die mir vorlag, folgte als nächster Punkt die Beschreibung des MDOS, was ich mir aber sparen möchte, da hier nichts ganz außergewöhnlich Fantastisches zu finden war, was aber keineswegs heißen soll, daß das DOS langweilig ist; es entspricht dem Standard des restlichen Programmes.



Nun zu dem Teil, der die Programmierer interessieren dürfte. In der Anleitung wird jede kleinste Speicherzelle, die vom MGOS irgendwie irgendwann einmal benutzt wird, erwähnt, so daß der geneigte User die Programme, die er schreibt, auf MGOS abstimmen und in es einfügen kann, denn man kann eigene Programme z.B. neue Grafikfunktionen von MGOS verwalten und aufrufen lassen. So kann man sich sein ganz persönliches MGOS maßschneidern. MGOS ist ganz zweifellos eines der flexibelsten Programme, die es je für den Commodore gegeben hat. Zudem, zu einem solch günstigen Preis ist es für alle Leute, die über geeignete Fähigkeiten verfügen, eine Überlegung wert.

Uli

Version 2.2:
Positiv: rasante Grafikfunktionen, extrem flexibel, eigenes DOS, günstiger Preis
Negativ: User sollte guter Assembler-Programmierer sein

wollen ja keine Werbung machen; beide Programm sind von der Firma Pxxxxxxxx, die vor Kurzem Oxxxxxxxxxx herausbrachte) keinesfalls den Viruskiller anwenden sollte, da diese Programme den Bootblock zum Laden benötigen. Fragt sich eigentlich nur, seit wann es, wenn man mal von der Ausnahme der Firma Axxxxxxx, die mit ihrem Spiel Txxx Dxxxx den SCA-Virus teilweise gleich mitlieferte, Viren auf Originaldisketten gibt (aber man kann ja nie wissen, außerdem muß man auf Nummer sicher gehen. Wenn nämlich irgendein gerissener Geschäftsmann in seine Programme einen Virus einbauen würde, der die Hauptdiskette im Augenblick der Garantieerlöschung exterminiert, stünde man ziemlich blaß da (tja, so ist die Welt (und das Leben überhaupt (wenn nicht gar noch schlimmer (viel schlimmer! (zieht Euch warm an, Freunde!)))))).

Uli

Positiv: nichts

Negativ: auch nichts (stinknormaler Viruskiller)

C16 Textverarbeitung mit 80 Zeichen pro Zeile

Programm: Plus-Text 80, **System:** C16+64k oder Plus4, **Preis:** 39.95 DM, **Hersteller:** BLK-Software, Manfred Loibl, Kasper-Spaet-Str. 15, **Muster von:** siehe Hersteller.

Textverarbeitungsprogramme gibt es ja mittlerweile schon eine ganze Menge, aber ein 80 Zeichen-Textprogramm für den Plus4 sieht man selten. Dies hat auch seinen Grund, denn der Plus4 wie auch der C16 sind nicht für eine 80 Zeichen-Darstellung pro Zeile gedacht. Da die maximale Auflösung dieses Computers 320x160 Pixel beträgt, sind 80 Zeichen eigentlich nur durch das Halbieren der Zeichenmatrix denkbar.
Tatsächlich ist der Hersteller diesen Weg gegangen. Die einzelnen Zeichen werden jetzt durch eine 8x4 Matrix dargestellt.
Das Ergebnis ist traurig. Auf einem Fernseher kann man den Text fast garnicht und auf einem Monitor nur mit sehr großer Anstrengung erkennen bzw. lesen. Leider suchte ich vergebens nach einer 40 Zeichen-Umschaltung, der Autor geht offensichtlich davon aus, daß der Text nicht gelesen werden muß. Natürlich ist es für ein Textprogramm sinnvoll, wenn es eine 80 Zeichen-Darstellung verwendet, da nur so der Text im WYSIWYG-Verfahren verarbeitet werden kann. Von WYSIWYG spricht man, wenn der Text am Bildschirm genauso angezeigt bzw. formatiert wird wie später bei der Druckerausgabe. Aber genau dies wurde bei dieser Textverarbeitung nicht gemacht. Wozu also eine unleserliche 80 Zeichen-Darstellung?
Aber auch bei dem Eingabe-Editor sieht es im Vergleich zu anderen Textprogrammen sehr mager aus. Wichtige Funktionen wie WORD-WRAPPING fehlen völlig. Ein lästiger BEEP quittiert jede Eingabetaste, selbst die Cursortasten. Da dieser Ton relativ lange klingt, kommt es bei der Tastenwiederholung zu einem störenden Dauerton. Obwohl man mit den Cursortasten frei über den Bildschirm fahren kann, handelt es sich keineswegs um einen Full-Screen-Editor. Von Scrolling hat der Autor offensichtlich noch nichts gehört, denn eine Screenseite kann nur 20 Zeilen aufnehmen. Möchte man einen längeren Text schreiben, so muß man über eine CTRL-Sequenz oder einem Menüpunkt den Hauptmenüs einen anderen Abschnitt anwählen. Umständlicher ging es offensichtlich nicht!
Insgesamt ist das Programm in der Lage, 200 Zeilen zu verarbeiten, was zwar nicht viel ist, aber für kleinere Anwendungen durchaus reicht. Leider verfügt das Programm nur über wenige Funktionen, und diese sind sogar noch sehr träge. So dauert es ca. 2 Sekunden, um eine Zeile um ein Zeichen nach rechts zu schieben. Auch das Einfügen oder Löschen einer Zeile geht nicht wesentlich schneller. Auch dieser Vorgang wird vom Hauptmenü aus aktiviert, wobei jedesmal der zu bearbeitete Zeilenbereich in Zahlen angegeben werden muß. Neben vielen negativen Merkmalen habe ich allerdings auch etwas Positives gefunden. So verarbeitet das Programm im Gegensatz zu vielen anderen Programmen auch Umlaute, ja sogar auf dem Bildschirm. Schade, daß man sie so schlecht lesen kann! Etwas ganz besonderes ist eine Sortierfunktion. Mit dieser Funktion lassen sich bestimmte Zeilenbereiche alphabetisch sortieren. Eine solche Funktion ist lobenswert und sollte eigentlich in jedem guten Textprogramm zu finden sein. Die Sortierfunktion zeigte sich im Test sogar recht schnell, was ich eigentlich nicht erwartet hätte. Allerdings habe ich diese Funktion nur mit 20 Zeilen getestet, da mir die Eingabe zu mühsehlig und mir meine Augen zu schade waren. Positiv empfand ich auch die Druckeranpassung, hier werden folgende Typen unterstützt: Typenraddrucker, SP/180VC, STAR NL10, STAR LC10, EPSON und Standard-Matrixdrucker.
Erwähnenswert ist auch die Such-/Ersetz-Funktion, mit der bestimmte Worte oder Zeilen ausgetauscht bzw. aufgespürt werden können. Aber auch hier zeigte sich das Programm nicht sonderlich bedienungsfreundlich, denn während der Eingabe des zu suchenden Textes kann nicht mit DEL korrigiert werden. Im Test wurde sogar nicht selten der wunderschöne Textrand völlig verzogen bzw. zerstört.
Neben den schon erwähnten Funktionen besitzt das Programm noch einige nützliche Befehle für den Umgang mit Diskettendateien. So lassen sich Files vom Programm z.B. löschen, umbenennen, laden oder speichern. Ein Betrieb mit Datasette ist nicht möglich.
Alles in allem war ich von dem Textprogramm enttäuscht. Durch den unleserlichen Zeichensatz und die umständliche Bedienung sehe ich eigentlich kein sinnvolles Einsatzgebiet.

Frank Brall

Positiv:
Arbeitet mit mehreren Druckern zusammen. Eingebaute Sortierfunktion. Umlaute am Bildschirm sichtbar
Negativ:
unleserliche 80 Zeichen-Darstellung, wenige Funktionen, kein Scrolling, langsame Ausführungszeiten, Störender Ton bei Tastenbetätigung, insbesondere bei Tastenwiederholung

TUNESMITH, der Musik-Generator

Programm: Tunesmith, **System:** CPC464/664/6128, **Preis:** ca. 56 DM, **Hersteller:** Goldmark Systems, **Muster von:** Softwarehandel F.G. Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 4

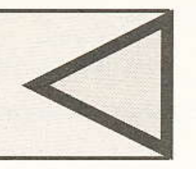
TUNESMITH wird, wie fast alle **GOLDMARK**-Programme, ohne schriftliche Anleitung geliefert. Allerdings ist diese auch nicht notwendig, da man die Instruktionen auch über das Programm abrufen kann. Nachdem man diese gelesen hat und einen etwas „bebogenen" Sound über sicht ergehen ließ, meldet sich das Hauptmenü des Programmes. Hier stehen dann folgende Funktionen zur Verfügung: SYNTHESIZER, VIBRATOR, RECORD, PLAYBACK, PROGRAM. Die einzelnen Funktionen werden über einen Menübalken, der mit den Cursortasten bewegt wird, eingeschaltet bzw. ausgewählt. Die eigentliche Tonfolge wird über die Tastatur eingegeben, denn die gesamte Tonleiter wurde auf Tasten gelegt. Auf diese Weise braucht der Bediener nicht unbedingt komponieren zu können, er sollte allerdings ein wenig Gehör für wohlklingende Tonfolgen besitzen.
Die Soundeigenschaften des Programmes werden durch die schon erwähnten Funktionen unterstützt. So kann man über SYNTHESIZER bzw. VIBRATOR die Wellenform manipulieren. Allerdings, wie ein echter VIBRATOR klang das ganze nie so richtig, eher wie eine rostige Gieskanne. Sicherlich trägt zu dieser Misere auch der Schneider selbst bei, denn der Minilautsprecher und der etwas abgemagerte Sound-Chip bilden natürlich nicht die idealen Voraussetzungen.
Die 'Funktion RECORD dient zum Einschalten des Speichermodus'. Dies bedeutet, daß die Tonfolge, die über die Tastatur gespielt wird, im Speicher festgehalten wird. Etwas verwirrend ist die Bezeichnung PLAYBACK. Diese Funktion macht nämlich nichts anderes, als die gespeicherte Tonfolge abzuspielen. Natürlich gestattet das Programm auch, die Oktave bzw. die Tonlänge zu verändern, wobei selbst Frequenzen oberhalb von 8000 Hertz erzeugt werden können. Ob diese hohen Frequenzen allerdings tatsächlich in einem Sound Verwendung finden, wage ich zu bezweifeln. Zu kritisieren ist die fehlende Möglichkeit, Pausen einzugeben. Dies bedeutet, daß die Eingabegeschwindigkeit keine Auswirkung auf die spätere Abspielgeschwindigkeit hat. Auf diese Weise war es unserem „Soundprogrammierer" Otti kaum möglich, seinen neusten Song „Alle meine Entchen" mit diesem Programm zu kreieren. Hat man es schließlich doch geschafft, eine wohlklingende Melodie zu erzeugen, so kann diese mit der Funktion PROGRAM generiert werden. Dies ist wohl die leistungsfähigste Funktion des Programmes, denn es wird eine echte BASIC-Routine generiert. Diese wird als ASCII-File auf Diskette abgelegt und kann somit in jedes BASIC-Programm eingebaut werden. Zum Abspielen des Sounds genügt ein einfacher RUN-Befehl oder eben ein entsprechender GOTO- bzw. GOSUB-Befehl. Das generierte Basic-Listing ist übrigens sehr einfach geschrieben, die Noten sind in DATA-Zeilen abgelegt, und die Abspielroutine besteht lediglich aus einem SOUND- und ENVELUP-Befehl.
Fazit: Bei einem Preis von 56 DM hätte ich eigentlich noch etwas mehr von diesem Programm erwartet. Insbesondere die Qualität der erzeugten Sounds überzeugten mich weniger. Hervorzuheben sind lediglich die einfache Bedienung und der BASIC-Programmgenerator.

F. Brall

Positiv:
Einfache Bedienung, generiert echte BASIC-Programme
Negativ:
Keine Pausezeiten definierbar, dürftige Klangbeeinflussung



Und noch 'n Killer...



Programm: Viruskiller, Version 1.3, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** Ca. 40 DM, **Hersteller:** Medien Center-Iserlohn, Werminger Str. 45, 5860 Iserlohn, **Muster von:** Siehe Hersteller.
Wer Besitzer eines Amiga ist und schon mal Bekanntschaft mit einem Computervirus gemacht hat, wünscht sich bestimmt ein Gegenmittel für den Virenbefall. Die Firma **MEDIEN CENTER Iserlohn** hat mit dem **VIRUS KILLER Vers. 1.3** mittlerweile eine wirkungsvolle Gegenwaffe entwickelt, die den SCA-Virus radikal eliminiert. Das Programm bietet folgende Möglichkeiten:

1. Voll menügesteuert.
2. Findet den Virus sowohl auf der Diskette oder auch im Arbeitsspeicher und neutralisiert diesen völlig.
3. Schützt Originaldisketten vor möglichem Neubefall durch den SCA-Virus.
4. Das Programm unterstützt bis zu 4 Diskettenlaufwerke gleichzeitig.
5. Der Bootblock einer Diskette bzw. eines Programms kann auf Virenbefall hin kontrolliert werden (er wird auf Befehl hin in einem Listing auf dem Bildschirm angezeigt). Hierzu steht der Menüpunkt „ASC-II Dump" zur Verfügung.
6. Das Programm ist voll menügesteuert.
7. Eine Installation auf Festplatte ist möglich.

Bei der praktischen Anwendung zeigt sich, daß das Programm auch tatsächlich das hält, was es verspricht: Sowohl im Speicher als auch auf Diskette befindliche SCA-Viren wurden kurzerhand ausgelöscht. Ebenfalls kann durch den Befehl „Install Disk" ein neuer „Bootblock" auf eine Diskette geschrieben werden. Dieses Amiga-Tool sollte ein Muß für jeden sein, der die lästigen Viren ein für allemal sowohl aus dem Arbeitsspeicher als auch von Originaldisketten verbannen möchte. Für neue Viren sind beim MEDIEN CENTER bereits Update-Versionen geplant.

Uwe Winkelkötter.

Positiv: Sehr wirkungsvolles Tool; tolle grafische und soundmäßige Aufmachung; einfach zu bedienen; schnelle Geschwindigkeit; preiswerte Anwendersoftware.

Negativ: --

Firmen-Profile

Zu den Firmen, die in der letzten Zeit verstärkt versuchen, den Softwarehandel hier in Deutschland interessant und aktuell zu gestalten, zählt auch das MEDIEN-CENTER ISERLOHN. Die Firma existiert seit November 1986 und hat sich seit dieser Zeit ständig weiterentwickelt. Inzwischen hat man sich, wie die beiden Geschäftsinhaber, Herr Rotholz und Herr Möller, uns mitteilten, in erster Linie auf das Angebot rund um die 16-Bit-Computer Amiga und Atari ST konzentriert. Das Angebot liegt jedoch schwerpunktmäßig eindeutig beim Amiga – sei es nun die Hardwareperipherie, Zubehör oder Software. Aber auch der C-64 wird in Form von Spielen und Hardwareteilen immer noch berücksichtigt. Im Programm gibt es auch Monitore, Festplatten, Genlockadapter, Digitizer, Drucker, Disketten, Joysticks, Abdeckhauben und alles, was sonst noch so zur Computerei dazugehört.

ASM: Wieviele Mitarbeiter sind zur Zeit beim Medien-Center Iserlohn beschäftigt?
M-C: Es arbeiten gegenwärtig vier Mitarbeiter im Geschäft, die auch den Versand abwickeln.
ASM: Gibt es Überlegungen, demnächst auch eigene Programme oder Utilities für die 16-Bit-Systeme anzubieten?
M-C: Ja, wir werden auch auf diesem Gebiet tätig. Unser Programm VIRUSKILLER für den Amiga ist unser erstes eigenes Produkt und wird beim Erscheinen dieses Artikels bereits auf dem Markt sein.
ASM: Worin sehen Sie Ihre Stärken im Service und Angebot für den User?
M-C: Mittlerweile bieten wir ein riesiges Softwareangebot vor allem für den Amiga und den Atari ST an. Durch ständige aktuelle Neuheiten sind wir immer auf dem neuesten Stand und können auch frühzeitig die gewünschten Programme anbieten. Auch ältere Softwaretitel – sofern diese noch auf dem Markt angeboten werden – besorgen wir für unsere Kunden auf Wunsch. Vor allem beim Amiga ist heute eine fachliche Beratung in Verbindung mit Anwenderprogrammen und Peripherie für den Kunden wichtig. Hier versuchen wir, mit Rat und Tat Auskunft und Hilfeleistung zu geben. Gerade beim Bereich Video oder Digitizer ist die richtige Anwendung entscheidend. Hier hilft es niemandem, wenn er allein mit der Technik ohne entsprechende Beratung zurechtkommen muß.
ASM: Sind sie selbst auch „Spielfreaks", und welche sind Ihre derzeitigen Favoriten unter den Softwareprogrammen?
M-C: Natürlich spielen wir auch privat mal das eine oder andere Game, welches uns gefällt. Die Hits zur Zeit sind PORTS OF CALL und OBLITERATOR.
ASM: Was sind die Schwerpunkte beim MEDIEN-CENTER in naher Zukunft?
M-C: Wir versuchen ständig, unser Softwareangebot zu aktualisieren, und sind auch bemüht, die Neuigkeiten aus den USA schnellstmöglich zu besorgen. Wir planen den Ausbau des Zubehörsortiments, insbesondere in Verbindung mit Video, denn da wird sich noch einiges auf dem Markt tun.
ASM: Worin liegen Ihrer Meinung nach zur Zeit die Gefahren und Probleme in der Branche?
M-C: Eine ungünstige Entwicklung zeichnet sich durch den Preisverfall im Hardwarebereich durch Billiganbieter ab, die nach schnellem Geschäft den Kunden anschließend allein lassen. Das heißt, daß bei diesen Leuten einfach die fachliche Beratung fehlt, welche der Käufer bei immer unüberschaubarerem Warenangebot einfach braucht. Wem nützt es, wenn er ein teures Peripheriegerät für seinen Amiga gekauft hat und dies später gar nicht die gewünschte Leistung oder Ausstattung bringt? Eine andere Gefahr ist die ständig steigende Zahl der Raubkopierer, die es den kleinen Firmen fast unmöglich machen, noch eigene Entwicklungen und Programme zu verkaufen bzw. zu produzieren. Häufig sind die gecrackten Spiele schon im Umlauf, bevor die Programme offiziell in Deutschland angeboten werden. Hier solte mehr Vernunft walten, denn langfristig ist das der Tod der Software.
ASM: Welchem Computertyp geben Sie in Deutschland bessere Chancen, sich auf längere Sicht durchzusetzen – dem Amiga oder dem ST?
M-C: Beide Computer erleben eine positive Zukunft, wobei der Zuwachs an Amigas wohl noch stärker ausgeprägt ist, als es beim ST der Fall sein wird. Zur Zeit ist jedenfalls der Amiga vielseitiger ausbaufähig und einsetzbar.
ASM: Wird man beim MEDIEN-CENTER auch in Zukunft den Kundenservice und das Softwareangebot an die erste Stelle setzen?
M-C: Wir von unserer Seite werden alles versuchen, was machbar ist. Bezüglich der Software aus den USA sind wir auch bemüht, immer aktuell zu bleiben, obwohl die Zusammenarbeit mit den US-Firmen – vor allem was Schnelligkeit angeht – sehr schwierig ist.
Abschließend wünschen wir dem MEDIEN-CENTER ISERLOHN eine erfolgreiche Zukunft und hoffen darauf, daß später auch interessante Eigenentwicklungen bei Software mit angeboten werden. Die Anschrift des MEDIEN-CENTER lautet:

Medien Center Iserlohn
Rothholz und Möller OHG
Wermingser Str. 45
5860 Iserlohn
Tel.: 02371/2459